游戏娱乐百分百 单机·网游·手游·平板·页游·桌游

Personal Computer Game Guide

电脑乐园 游戏情报



单机玩家进化室

快速反应事件 QTE

极速体验

生化危机6 经典作品的窘境

San12PK 威力加强还靠四化

生化奇兵3 有限世界的无穷可能

手游大作

最终幻想V

页游专题

2013年暗黑向页游盘点

封面游戏

零纪元

七宗最 大腕级的必要条件

零纪元 ERA ZERO

还在修仙？武侠？试试不一样的！

枪炮与魔法的较量！

不删档内测 火爆开启

零纪元 搜索

电脑乐园游戏情报 百完俱乐部2013 五月会员游戏推荐 5月号

Contents 游戏情报 目录

1 电攻游戏风云榜

网游平台

4 新游大腕
零纪元 七宗“最”
大腕级的必要条件

8 网游最前沿
圣斗士星矢
天涯明月刀
创想兵团
激战 2
流亡黯道

移动平台

18 手游大作
最终幻想 V
棒球明星 2013
海鲜寿司街
小小部队
剑影聊斋

25 百草园

30 专题企划
人气卡牌类手游大盘点

34 游手好闲

单机平台

38 新作预告
超级房车赛：起点 2
勿忘我
真人快打 9

44 极速体验
生化危机 6
生化奇兵 3
San12PK

54 单机玩家进化室
快速反应事件 QTE

58 单机补给站
DLC 补完计划

62 百兆俱乐部 2013
五月会员游戏推荐

页游平台

66 专题企划
2013 年暗黑向页游新作盘点

70 潜力新游
TANK：演绎二战经典的坦克大战
TOUCH：3D 跨平台的舞蹈世界

电攻游戏风云榜

网游平台 月度热门网游测试表









健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版传媒集团
主办单位：广西金海湾电子音像出版社有限公司
出版：广西金海湾电子音像出版社有限公司
编辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社长：施伟文
总编辑：腾耀盛
主编辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静 杨勇 陶晓明
文字编辑：杨晓琴 倪荣页 张开明 张贞颖
美术编辑：马朔骅 张琪 欧阳瑛
杂志发行：顾惠宏
广告发行：刘莺 方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
地址：广西南宁市鲤湾路 8 号
电话：（0771）5879176
邮编：530022

4 月中旬至 5 月初









十大新游期待榜 17173

1）DOTA2 ↑
www.dota2.com.cn

2）笑傲江湖 ↓
xa.wanmei.com

3）怪物猎人 OL ↑
mho.qq.com

4）圣斗士星矢 ↓
seiya.wanmei.com

5）颓废之心 —
rh.xunlei.com

6）龙剑 —
lj.163.com

7）自由篮球 ↑
fs2.tiancity.com

8）天涯明月刀 ↑
wuxia.qq.com

9）天堂：永恒 ↓
tiantang.qq.com

10）上古世纪 ↓
age.qq.com

十大网游排行榜 CGWR SINA

游戏名称	游戏评分
时空裂痕	CGWR 8.76
零纪元	CGWR:8.62
龙之谷	CGWR:8.51
三国演义	CGWR:7.61
独孤求败	CGWR:7.50
炫斗之王	CGWR:7.43
九阴真经	CGWR:7.32
行星边际	CGWR:7.31
洛奇英雄传	CGWR:7.24
剑侠情缘 3	CGWR:7.62

上海工作室：（021）54500282
邮购查询：（021）64850690
广告专线：（021）64856122 转 180
印刷制作：常熟市双乐彩印包转有限公司
发行范围：每本 12 元
邮购地址：上海市闵行区桂平路 470 号 14 幢 1 楼
邮编：200233

声 明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

移动平台 苹果 iOS 免费游戏推荐榜

1）逆转三国
8.5 分



排名	评分
2）涂鸦跳跃：复活节	8.5 分
3）地牢猎手	8.0 分
4）高尔夫之星	8.5 分
5）武士大战僵尸 2	8.0 分
6）找你妹	8.0 分
7）混沌与秩序：对决	8.0 分
8）命运英雄传	8.0 分
9）不义联盟：我们心中的神	7.8 分
10）高富帅俱乐部	7.5 分

移动平台 苹果 iOS 付费游戏推荐榜

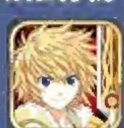
1）最终幻想 V
8.5 分



排名	评分
2）石器时代 OL	8.5 分
3）小小部队：特种部队	8.5 分
4）海鲜寿司街	8.5 分
5）猫咪爱牛奶	8.3 分
6）天神的愤怒	8.5 分
7）合金弹头 X	8.5 分
8）爆炸小姐	8.0 分
9）神庙逃亡：魔境仙踪	8.0 分
10）漫漫旅途	7.5 分

移动平台 安卓游戏推荐榜

1）扩散性百万亚瑟王
8.8 分



排名	评分
2）高尔夫明星	8.5 分
3）割绳子：时光旅行	8.5 分
4）混沌之戒	8.5 分
5）神庙逃亡：魔境仙踪	8.5 分
6）找你妹	8.0 分
7）命运英雄传	8.0 分
8）合金弹头 X	8.5 分
9）王国征服	7.8 分
10）我叫 MT Online	8.0 分

单机平台

当月热门新游发行表



奇诺冲突 2

2013 年 4 月 30 日

智利制作商 Ace Team 打造的开放世界 RPG 游戏。整体风格荒诞怪异，有众多的角色与道具可以使用。



菲斯

2013 年 5 月 1 日

画面纯真的一款动作冒险游戏。关卡设计充满灵性，有海量的关卡和谜题。之前获得媒体高分评价。



地铁最后的曙光

2013 年 5 月 14 日

一场灾难后，人类在莫斯科的地下铁道管道网络里苟且偷生。不同派系之间的斗争和变异生物的威胁依然存在。高端画面是其亮点。



生化危机：启示录

2013 年 5 月 21 日

游戏回归了之前生化危机系列中“传统”的探索和解谜模式，着重表现游戏的恐怖和悬疑气氛，让玩家们感受到那种不敢前进的恐惧感。



速度与激情：紧要关头

2013 年 5 月 21 日

拥有完备的车辆改装系统，玩家完全可以像电影中那样驾驶只属于自己的终极赛车参加挑战。



超级房车赛：起点 2

2013 年 5 月 28 日

充满小资浓郁气息的房车赛续作将带领玩家打入全球竞速之旅，搭配全新的物理破坏系统，AI 人工智能系统，还有高画质特效。

机游戏热度排行榜

游戏名称	游戏热度
1）生化奇兵：无限	9.5
2）古墓丽影 9	8.9
3）生化危机 6	8.8
4）英雄传说：碧之轨迹	8.8
5）鬼泣 5	7.9
6）三国志 12 威力加强版	7.8
7）城市运输 2	7.3
8）饥荒	7.0
9）火炬之光	6.9
10）帝国时代 2：高清版	6.8



页游平台 月度新游发行表



信喵之野
2013年4月17日
压力测试
xm.86game.com



妖精的尾巴
2013年4月17日
二次内测
yw.165yx.com



圣杯传说
2013年4月18日
公测
sheng.xy.com



三国汉之涛
2013年4月19日
留档内测
www.yishanghe.com/

木叶传说
2013年4月21日
删档封测
www.lequ.com/mycs/



页游排行榜

1）街机三国
sg.123u.com
2）神将三国
sjsg.huowan.com
3）傲视天地
as.yaowan.com
4）黎明之光
lmzg.wan.360.cn
5）热血海贼王
hzw.zuiyouxi.com
6）神仙道
sxd.xd.com
7）醉西游
www.91wan.com/zxy/
8）仙落凡尘
xlfc.4399.com
9）新梦幻之城
mh.lezi.com
10）傲视遮天
aszt.4399.com

桌游平台 月度热门桌游榜







根据国内大型热血奇幻动画电影《魁拔之十万火急》为背景制作的桌面游戏。在游戏中我们将带领大家进入魁拔降临的世界，蛮吉，蛮小满，镜心，卡拉肖克－潘等为大家所熟知的角色将一一登场。你是扮演妖侠、用热血换取至高的荣誉，还是出任魁拔、带领脉兽打击神圣联军虚伪的正义？随着战歌响起，妖侠们将再一次直面宿命，这一切尽在你的掌握之中！

NO.1 魁拔

版本：中国
人数：4–6人
时长：45分钟
特征：国产动漫改编，策略
机制：手牌管理









NO.2 霍比特人
版本：欧美
人数：2–15人
时长：60分钟
特征：经典电影改编，角色扮演
机制：卡牌驱动

NO.3 三国斩
版本：中国
人数：4–8人
时长：60分钟
特征：三国历史，经典杀人
机制：卡牌驱动

NO.4 魔法英雄：石泣
版本：中国
人数：2–6人
时长：90分钟
特征：策略冒险，角色扮演
机制：行动点分配

NO.5 亚璧古道
版本：欧美
人数：2–4人
时长：45分钟
特征：中世纪欧亚，策略建设
机制：道路规划

零纪元



游戏关键字

爱 PK 爱基友
世界末日重生
暗黑系俯视角
全球穿越跑　大公会入驻
60 级转职一切才刚刚开始

运营公司	深圳万游引力
官方网站	www.ljy0.com
目前状态	火爆不删档内测中

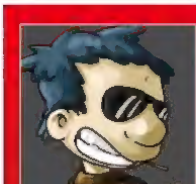
综合评分 **8.5**

画面　剧情　操作　音效　创意

游戏评级 **15+**

推荐人群

喜欢传统 MMORPG 的玩家，游戏有少量 PK 环节，建议 16 岁以下玩家进入 PVE 服务器游戏。



阿汤叔

据目前的运营商万游引力透露，游戏限量内测阶段的玩家已经超过万人，两个服务器均爆满。当然，这其中也包括阿汤叔和编辑部里的一干人等哦！



《零纪元》是深圳万游引力精心打造的 2.5D MMORPG 幻想网游大作。游戏由 Camera3D 超级引擎打造，以 2012 灾难过后为背景题材，通过电影级的华丽画面，为玩家呈现了一个科幻与魔幻共存的超乎想象的全新世界。《零纪元》在游戏题材和玩法上推出了诸多革命性创新，如 DIY 技能符文，蒸汽科技系统等，给玩家带来与众不同的精品网游体验。目前，零纪元正处于不删档内测中，通过内测吸收玩家的诸多优秀观点，目前该游戏正在筹备最终的开放性公测。

最唯美的画面 绑定暗黑系 2.5D

《零纪元》的最大口号就是超越 3D 的 2.5D 史诗级幻想大作，说明最大的卖点还是在于画面。游戏采用高端引擎 Camera3D 打造，绑定神作“暗黑 3”体系的 2.5D 深景俯视角色扮演画面，为玩家展现了一个魁丽奇幻的世界。这个美丽得无法想像的虚拟世界里矗立着恢弘震撼的城市，还有着悬浮于空中的岛屿和绚丽斑斓的陆地。它们或覆盖着皑皑的白雪，入目一片苍凉凄美；或藏匿着神秘莫测的文明遗址，沉溺于黑暗与恐怖；又或飞瀑直下，树影斑斓，呈现一派盎扬绿意。穿梭其间，合着流淌于耳畔的天籁之音，心弦随之波动。



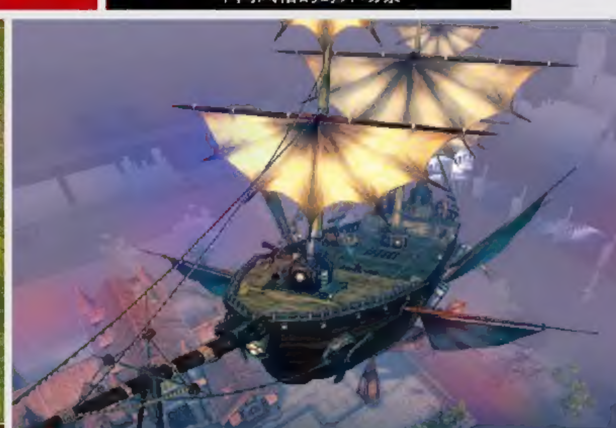
不同风格的野外场景



五星度假村－阳光海滩



宅男屌丝最爱，你懂得，不解释



飞空艇

最穿越的题材 2012 末日重生

《零纪元》采用架空的世界观，通过精美绝伦的画面，为玩家呈现了一个科技与魔幻共存的超乎想象的全新世界。如乌托邦完美的聚落给你带来超凡的视觉享受。各类风格迥异的建筑，瞬间带你领略各色文化。独具特色的天空船、形态各异的机器人、充满魔法能量机械装备，玩家将从中领略到充满无尽变化与想像力的蒸汽朋克文化。



摩托车和直升机是不是似曾相识

公元 2011 年，地震、海啸频繁爆发，核泄漏危机降临。在恐慌之下，各国政府开始修建地下避难所、宇宙飞船等，希望能通过休眠躲过灾难。公元 2012 年 11 月，一部分人类幸运地被送到地下避难所，一小部分精英乘坐“诺亚方舟”在宇宙中开始漫长的旅行。公元 2012 年 12 月，地球的第五纪元在地壳变动、洪水中终结。经历了一万年的冰河时期，洪水已经退去，地球开始孕育新的文明。在经过漫长的飞行之后，“诺亚方舟”回到地球，因能源耗尽而坠毁，被抛出飞船的逃生仓中的人们从冷冻睡眠状态中苏醒。在有限的资源条件限制下，他们用现有资源将诺亚方舟残骸改造成一座巨型城市——时间城，用逃生仓建造了小型科研基地。同时建立“联邦共和国”，到地面上寻找幸存者，他们的目标是与人类幸存者一起，重建地球文明。在长达数年的寻觅中，饱受煎熬的联邦人们迎来了新文明中的第一个盟友——名为“迈雅”的人类种族。迈雅的贵族们拥有魔法血统，他们凭借无边的法力，创造了无数的文明和奇迹。双方高层在数次秘密会谈之后，组建“自治联盟”，并以此为——零纪元元年。

很牛的仿哈雷摩托



组队打副本职业要合理



最经典的职业 四大天王八大转身

游戏中职业是按照传统 MMO 游戏系统最经典也是最简单直接的体系“战、法、牧、猎”四大天王来划分的，他们各司其职，拥有各自独一无二的属性特点，同时在团队中都是无法替代的。但真正要把角色玩到极致，还是要看这四种职业在 60 级后所衍生出的八大转职，这时的职业才会真正细分到极致，狂暴输出、控制辅助、极限防御等等，用“魔兽世界”的一句经典话说就是——60 级一切才刚刚开始！

战士

他们勇猛似虎，将信念凝聚成手中的利剑，把罪恶斩杀。他们刚强如盾，用身躯铸成一道血肉屏障，把危险阻挡。他们能快速地冲锋到敌人面前展开攻击，并把对手牢牢控制在自己身边。崇尚力量的他们无需华丽的技巧与敏捷的速度，举手投足间散发出王者风范。

武器类型： 单手剑、双手对剑、盾牌。

职业风格： 最强的近战系，物理攻击，卓越的仇恨控制能力，可嘲讽正在攻击其他玩家的怪物。

60 级转职： “守护者”和“征服者”

守护者

他们是冒险时的领导者，战斗时的守护者。他们拥有最高的防御力，是最坚强的壁垒，可在短时间内吸引敌人的火力，利用范围技能与其超强的抵抗伤害能力保护他的队友。

擅长武器： 刀、盾

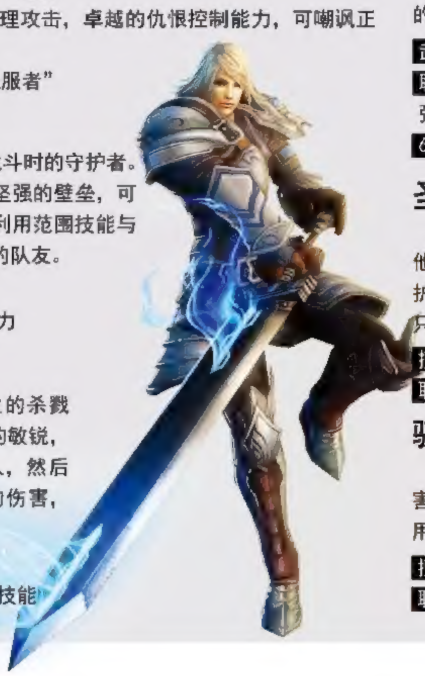
职业特点： 高生命值、高防御力

征服者

他们是狂暴的斗士，天生的杀戮者。他们对战斗有着异于常人的敏锐，通过各种牵制技能来左右敌人，然后以惊人的潜能瞬间激发强大的伤害，给予敌人致命的伤害。

擅长武器： 主手剑、副手剑

职业特点： 单体高伤害、牵制技能



祭司

他们如和煦的春风，为苍凉的世界带来曙光。他们如温暖的阳光，为受伤的人们带来希望。他们总是在队友最需要的时候，解放灵魂的哭泣，起奏生命的乐章。信奉光明的他们，对完美有着近乎苛求的执著，指尖的雷电无情的打击胆敢侵犯的人。

武器类型： 武器类型：圣杖、圣器

职业风格： 最强的治疗者，可治愈复活队友，强大的增益技能。

60 级转职： “圣佑者”和“驭雷师”



圣佑者

他们是团队的精神领袖，是天使的化身。他们拥有大量的恢复技能，以超强的治疗能力保护身边的队友，并且给予他们强大的祝福辅助，只要有他们在，队友们是战场上永远的胜利者。

擅长武器： 圣杖、圣器

职业特点： 群体治疗技能、辅助技能

驭雷师

他们是掌控雷电的大师，是严谨的仲裁者。他们拥有不俗的魔法伤害，给予敌人有效的打击。除此他们还是团队中必不可少的协助者，利用各种诅咒魔法有效地制裁敌人。

擅长武器： 圣杖、圣器

职业特点： 远程魔法伤害、诅咒技能

枪手

他们是天生的狙击手，弹无虚发，直中要害。他们是无情的猎杀者，如鬼魅般的追踪能力，令对手不寒而栗。他们擅长击杀敌人于千里之外，当你倒下的时候，才能察觉到他的存在。以枪械为武器的他们，在从事谋杀、暗杀方面的工作时游刃有余。

武器类型： 手枪、机枪、肩炮

职业风格： 远程攻击，超高的范围攻击，卓越的物理系伤害，善于控制敌人的移动速度。

60 级转职： “猎杀者”和“毁灭者”



猎杀者

他们是一切罪恶的仇敌，极具魅力的杀手。他们使用双手枪作为自己的武器，通过埋设地雷，精确的射击牵制着敌人，扼杀在措手不及中，是队伍重要的游动部署。

擅长武器： 右手枪、左手枪

职业特点： 埋设地雷、远程物理伤害

毁灭者

他们是爆破的专家，战场的屠戮者。他们精通各种机枪，强大的火力支援成为了队友的依赖，超强的群体杀伤能力让人不容忽视，顷刻间摧毁一切是他们留给世人的印象。

擅长武器： 机枪、准镜

职业特点： 远程范围物理伤害

法师

他们专注于魔法的研究，指间凝聚着冰与火的凄艳。他们是大自然的掌控者，顷刻间凝聚威力惊人的魔法。华丽的魔法，让他们的战斗如同一场盛大的表演。体质较弱的他们自有一套保命心得，微笑间让敌人灰飞烟灭。

武器类型： 法杖、法器

职业风格： 强大的范围魔法伤害，卓越的群体控制能力，能有效地从危险中逃脱。

可转职为： “炼魂师”和“聚能者”



炼魂师

毁灭就是他们的代名词。他们强大的破坏法术攻击是来自地狱的挽歌，是团队中必不可少的利刃，从天而降的地狱之火挥手间让敌人灰飞烟灭。

擅长武器： 魔杖、魔具

职业特点： 远程单体魔法伤害

聚能者

他们掌握非凡的范围魔法，是死亡的使者。身着华丽法袍的他们对战斗有着独特的理解，拥有着卓越的大范围攻击魔法，结合着减速效果使他们无所不能。

擅长武器： 魔杖、魔具

职业特点： 远程范围魔法伤害、减速技能

最狂野的伙伴 宠物砍价 精灵变身

在游戏未来新世界中无奇不有，一直忠心陪伴玩家的宠物和精灵，不再只是单纯充当玩家的打手。宠物会帮玩家砍价，精灵为玩家变身合体，相信这类别出心裁的游戏体验，会给玩家带来更多前所未有的惊喜。游戏中，宠物与精灵是两道独特而拉风的风景线。宠物跟随玩家后，将孜孜不倦地提供战斗力输出，成为玩家不可缺少的一股力量。精灵则是另一种神秘力量的化身，精灵可以管制宠物，并能让宠物增加额外的伤害值，但强悍的精灵却异常低调，不会轻易现身，直到危险真正降临！

当宠物历练到一定阶段，凭着自身资质可逐渐掌握各种技能，其中“压价”技能格外引人注目，宠物领悟此技能后，便可以帮着玩家砍价，玩家维修装备时，费用将会降低一定程度。和宠物相比，低调的精灵总是一鸣惊人，危难时刻，精灵会毫不犹豫变身，与玩家进行合体，爆发出摧枯拉朽的恐怖力量，可瞬间秒杀全屏怪物。



玩家 20 级接触到第一个副本永夜谷的地图



各种动物坐骑哦



宠物宝宝的技能果然逆天啊

而精灵不仅仅是身边辅助战斗的伙伴。在战斗中你能与蕴含强大能量的精灵合体。合体后，灵魂深处的某股力量会瞬间觉醒，你将会幻化成外观华丽的精灵，爆发出包括群体无敌、瞬间移动、范围秒杀在内的各种特效绚丽、效果强大的全新技能。最华丽的外形，最狂野的技能，精灵系统绝对可以让你眼晕目眩，获得无与伦比的战斗体验。

最霸气的装备 让玩家成为游戏中的神

游戏中的武器和装备是游戏最耐玩的地方，通过丰富的装备获取和升级条件，玩家可以在游戏中打造神一般战无不胜的角色。游戏装备按品质档次划分出包括散件与套装在内共 8 个档次，其中包含了丰富的玩法：装备重铸、装备洗炼、装备强化、装备附魔、装备镶嵌等。强化装备可提升装备的“基础属性”，使人物穿戴装备后获得更多的属性加成，装备强化出完美星级，可额外获得“星级属性”，装备镶嵌即镶嵌宝石可增加装备的附加属性，使用银币有概率开启装备插槽，最多可开启 4 个插槽。而新的战斗模式已经不仅仅局限于角色手中的武器。因吸收了散落“神源”的强大力量，而拥有短暂无上威力的 " 蒸汽科技 "，隐藏在《零纪元》的各个角落。强大的机械战甲，恐怖的蒸汽巨兽，暴力的战争火炮，只要鼠标轻轻点击，就能为你所用。它们不但拥有独特的外观，华丽的使用效果，震撼的大范围伤害，还可使你免受伤害，向世界宣告，你就是主宰战斗的神者！


狂杀角斗场的 PK 才是我最爱


跑商的车子外观很穿越


姐姐你的翅膀哪里买的，好漂亮


新的套装附加属性惊人

最神奇的演绎 符文技能让职业无所不能

网游中各个职业的技能设定关系着游戏的可玩性、平衡性、持久性等诸多环节，可谓是网游的命脉。而《零纪元》中角色的技能更有自己独特的一面，也提供了职业更多的选择性。玩家在 40 级之后即可解锁技能符文，可以为技能镶嵌符文，激活符文技能效果，每个技能有红、蓝、黄、三种不同符文技能效果提供选择，需要镶嵌对应颜色的符文激活；激活后，点击符文技能即可把原技能切换成符文技能。符文除了激活符文技能获得新的技能效果，还能增加人物的属性，越高级的符文增加的人物属性越高。镶嵌了 12 颗相同的符文，就可激活“符文之力”获得新的能力。

这种符文镶嵌技能系统可激发技能的潜在能力，在不同符文技能的选择与组合下，即使相同的职业，可搭配出千变万化的技能套路。而根据各种战况所需，甚至可随时切换符文技能，使战斗发挥出更有效的效果或是化险为夷。符文需要用公会贡献换取，公会贡献通过参加各种活动获得，让玩家跟公会更加密切。

符文让技能充满变数



最快速的升级 一天 50 级，一周能转职！

终于了解了游戏的大致内容，创建完角色可以体验游戏了。众所周知，传统网络游戏让玩家最纠结的就是漫长的练级阶段，就连 WOW、LOL 这些热门网游也无法逃避。要练出个像样的角色，快的少说十天半月，慢的半年一年都达不成，这无形中也是增加了玩家的负担，降低游戏的乐趣。而《零纪元》推出了可能是史上最简洁的升级模式，让练级成为新手入门阶段轻松娱乐的教科书。从阿汤叔的游戏亲身体验来看，从建好角色进入游戏的新手任务开始到 20 级第一个副本任务，最多只需要 1 小时，这个过程主要是让你了解游戏的各个系统要素；然后 20 级开始接触真正的主线任务，只要跟随系统做任务，不用额外去打怪挂机，很快就可以到达 40 级，而 40 级开始又出现了各种专业任务和活动任务，升级跟为简单，我没出主城，光教学任务就升了好几级呢！以大叔这种伪专业玩家的练级速度，一天都能到 50 级，更何况你们呢？从 55 级开始，你就要进入转职历程啦，这时候游戏也逐步进入正轨，练级的速度也逐渐放缓，建议你加入公会，加入一个好公会就能多出很多公会活动任务，公会活动包括驱逐入侵、公会宝藏、情报攻防战、时间城争霸战等等。除了拿钱拿装备外，最重要的是能获得大量经验哦，尤其是每天一次的公会福利，在公会管理员这里就能领取哦！一周之内相信你就能步入转职的圣堂啦！不过真正耐玩的游戏都是这样，60 级只是开胃菜，转职后游戏的饕餮大餐才刚刚登场哦……


龙蛋谷是经验最多的任务



圣斗士星矢 OL

◘编：小 P 羊 ◘美：grass

游戏类型 角色扮演 运营公司 完美世界 开发公司 完美世界
官方网站 seiya.wanmei.com

相信每位动漫爱好者都听说过《圣斗士星矢》，就在今年 4 月，由集英社正版授权、车田正美全程监修、完美世界自主研发的《圣斗士星矢 online》开启测试。如今，玩家们也可以化身圣斗士，身着圣衣参与保卫雅典娜和人类的战斗了，相信仅凭这一点，就足以让喜欢这部漫画作品的玩家感到热血沸腾，而本期就让我们来看看这款游戏的特色所在。

还原原著的画面设定

《圣斗士星矢 online》给人的第一印象首先表现在游戏画面中。这部作品由完美世界自主研发的 Athena3D 引擎所开发，游戏中，3D 化的星矢、紫龙、一辉等角色便像从漫画中直接走出的一般。据悉，为了还原漫画原著的设定，游戏仅美术工作一项便提出了“拓印”般的要求，确保角色高度还原漫画人物。

除了角色刻画力求还原漫画原著以外，出色的电影场景转换设定也让该作大放光彩。譬如，在一般情况下，游戏镜头都是第三人称追背视角，而当你进入某个关键的剧情（如圣衣争夺战）或使用必杀技后，就会有电影般表现手法的画面出现于屏幕中，给人一种非常热血的感受。


出现在剧情动画中的五小强


人物创建时有诸多个性选项

操作融合格斗游戏玩法

在操作上，《圣斗士星矢 online》和传统 MMORPG 一样，主要通过 ASWD 移动人物、鼠标控制镜头方向、并有上下两排快捷栏，供玩家快速使用技能、道具。值得一提的是，该作还加入了不少格斗游戏才有的操作设定，譬如，你可以通过连打 W 键获得加速跑状态，并借此获得跳跃助跑，从而使角色得以前往正常情况下难以到达的地点。另外，这款游戏还引入了投技、抱摔、浮空、投掷、腾空打击等互动式格斗技能，以及无 MISS 的设定，由此为玩家带来拳拳到肉的战斗打击感。



只有助跑跳跃才能拿到的珠子


战斗也有连击设定

用星座替代职业

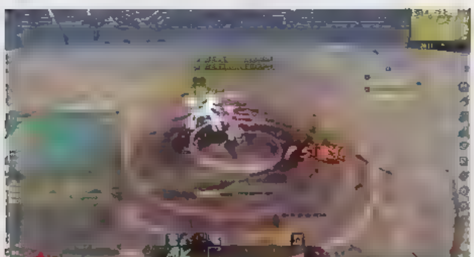
在职业设定方面，《圣斗士星矢 online》中的各色星座代表了玩家职业，而漫画原著中的“五小强”则成为了玩家的最初可选职业。

游戏中，玩家只需完成“圣域”的几个简单任务，便可以同星矢、紫龙等人交谈来选择自己的守护星座。这些星座包括：天马座、天龙座、白鸟座、仙女座和凤凰座。需要注意的是，不同的星座在游戏团队中的职责也不相同。譬如，天龙座和天马座均属于近战攻击型职业、白鸟座与凤凰座则是远程攻击型职业，而仙女座则能担当团队的治疗。


星座环绕的圣域


和雅典娜谈谈守护星座

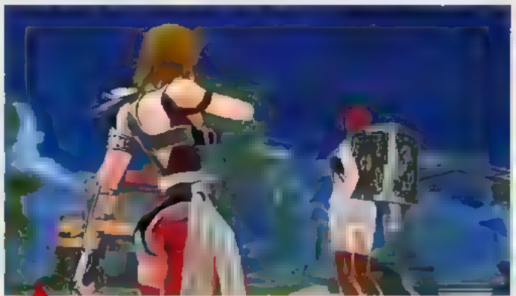
一旦玩家确定了自己的守护星座，整个游戏便以故事章节的形式展开了。一如漫画原著所描绘的剧情一般，游戏也从圣斗士竞技赛展开！


看我的星云锁链！

圣衣和小宇宙有专门玩法

提到《圣斗士星矢 online》的特色内容，自然要提到“圣衣”和“小宇宙”这两个原著中的重要设定了。

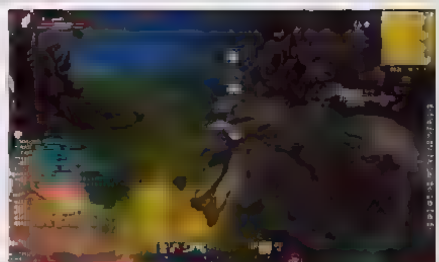
在原著中，星矢众人背负的圣衣并不是一层不变的，事实上，圣斗士身着的圣衣都有非同寻常的灵性，而圣衣的造型更随着星矢等人的不断提升而进化。在《圣斗士星矢 online》中，圣衣同样不是一件护甲那么简单。据悉在圣衣的设定上，游戏全新引入了幻化变形系统，圣衣会随着玩家的提升出现进阶变化，并最终成长为传说中的神圣衣！这里也特别为大家介绍下游戏目前公布的圣衣特性。


总算背上了圣衣


收集圣衣的道路看来很漫长

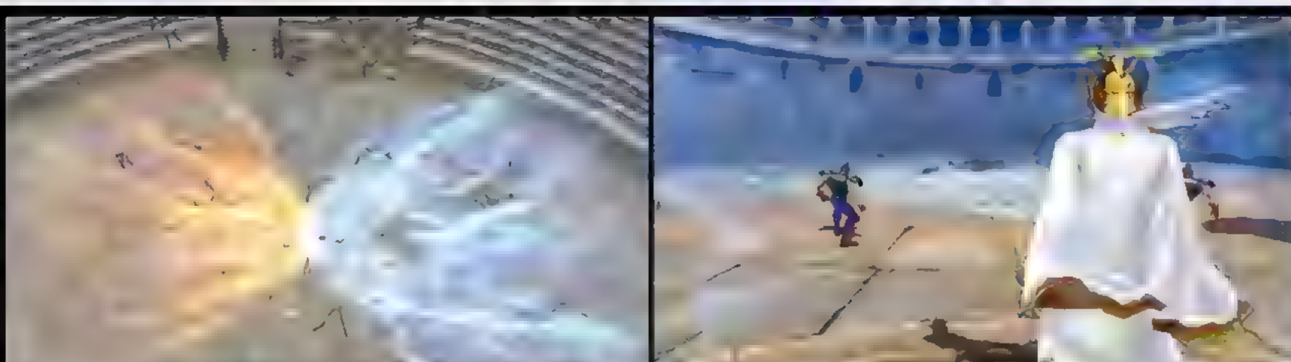
- 玩家可以通过穿着圣衣，极大地提升角色的各项战斗属性。
- 玩家可以通过收集、拥有圣衣来永久提升人物属性。即是说，只要你拥有这件圣衣便可以永久提升属性。
- 获得圣衣对应星座给予圣斗士的祝福。
- 获得圣衣附带的独特技能，譬如强化战斗力或防护的效果。
- 圣衣上还附有名为“斗魂”的神秘力量，玩家可以通过斗魂系统来增强技能。
- 可以通过修炼星座守护来获得一些特殊能力。
- 在圣衣得到足够锻炼和提升之后，部分圣衣将产生更强的进化，突破阶段局限后的究极形态甚至可能超越黄金圣衣乃至神圣衣。

原著中，星矢等人在面临危机的时刻，往往能通过挖掘“小宇宙”的力量来反败为胜。在游戏中，“小宇宙”同样是一个极具特色的玩法。从官方介绍的内容来看，玩家可以通过培养与提升自己的小宇宙，来实现第六感、第八感的不断突破，并由此迈入更高的角色阶层。值得一提的是，小宇宙的规模与圣斗士自身的战斗力相关。当小宇宙爆发后，圣斗士们会获得战斗力的全方位提升，在一定时间内，发挥出强大的力量！


伪装成守卫调查事件

除了上面所提及的内容以外，圣斗士军团玩法、跨服银河擂台赛等内容也是这款游戏的亮点所在！在军团玩法上，游戏中的玩家可以加入雅典娜麾下的圣斗士军团并拥有自属领地，军团玩家可以通过圣斗士间的竞争对抗来获得更强大的星系守护；而跨服银河擂台赛，则是励志成为最强圣斗士的玩家的表现舞台；此外，融合即时战略要素的“圣斗士、冥斗士、海斗士三方对决”，以及各种角色扮演内容的玩法相信都会让喜欢拼杀的朋友充分享受到战斗的热血！

就在最近，曾为《鬼泣》、《怪物猎人》等大作制作游戏配乐的甲田雅人也加入了《圣斗士星矢 online》的音乐打造，而 4 月 22 日黄金不删档内测的开启也意味着这款游戏的更多精彩玩法正逐一展现。如果你喜欢《圣斗士星矢》原著，喜欢拳拳到肉的热血战斗体验，那么请继续关注本作。


圣斗士对决的气浪冲天啦！

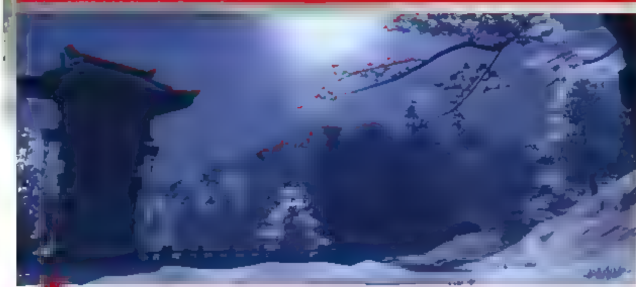


天涯明月刀

编：小P羊　美：grass

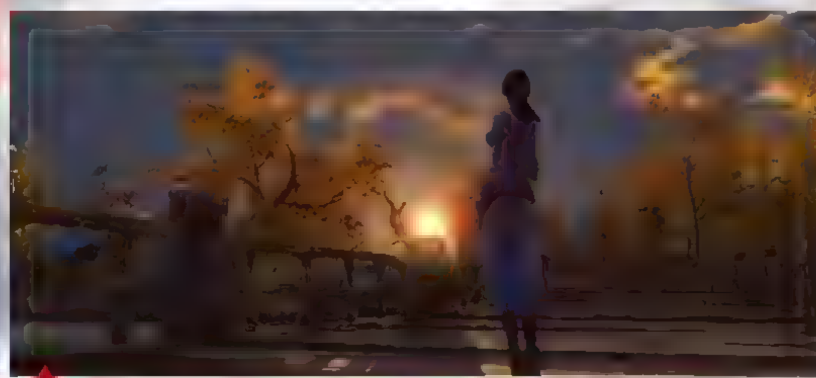
游戏类型：角色扮演　运营公司：腾讯游戏　开发公司：腾讯游戏
官方网站：wuxia.qq.com

在去年11.24的腾讯嘉年华上，腾讯游戏团队提出了电影网游的全新概念，改编自古龙武侠的《天涯明月刀》作为运用这一概念开发的网游新作，当时便成为了众多玩家的关注焦点。为了让游戏在画面、动作的表现力上达到电影般的效果，《天涯明月刀》还邀请到了四位功夫片金牌制作人[illegible]陈可辛、[illegible]和平、高仲文、吴星宇担纲游戏创作、动作、美术以及设计顾问。四位功夫片金牌制作人为《天涯明月刀》[illegible]十五年电影网游新艺术"的诞生与发展立下的"投名状"[illegible]更是让一些武侠游戏爱好者们热切期待这款游戏早日推出。而本期就让我们来看看这部电影网游的特色。


游戏中的不少场景基于卫星地图制作

浪漫与现实间的广袤天地

游戏画面、场景的刻画是《天涯明月刀》的一大亮点，就在《天涯明月刀》最近公布的一组视频动画中，可以看到诸多电影拍摄手法被巧妙地结合至游戏制作中。据悉，《天涯明月刀》参考了无数至为经典的武侠电影大制作的取景手段。在无限辽阔的自然实景中，玩家可纵横雪山、捭阖大漠，真实重现了玩家心中天高地远、无拘无束的武侠情怀。

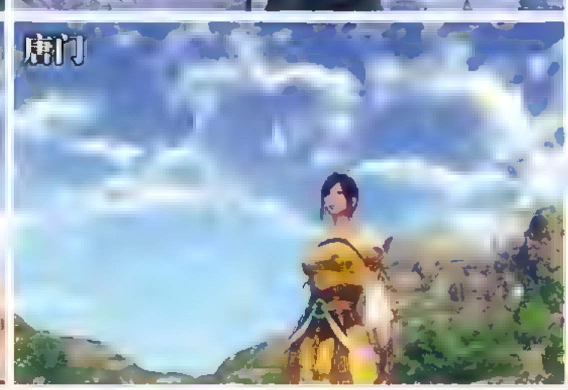

日落的光影效果令人惊叹

在物理材质和光影的表现上，为了使玩家拥有更为逼真细致的体验，《天涯明月刀》着意打造了武侠世界中的各种细节，以尖端科技还原丝绸、皮革、发丝等各种材质的真实光泽度与弹性，纤毫毕现地呈现出各种材质的不同质感，给众多玩家带来电影般上乘的品质感受。此外，《天涯明月刀》更是参照电影创作理念，特别注重了游戏中的真实时间与天气系统的呈现，以及这种呈现所带来的对经典武侠场景、武侠剧情与武侠情怀的气氛烘托。沙尘暴中策马，暴风雨中飞掠，漫天飞雪映衬剑意，夕阳如血遍照归路。更为逼真的江湖，更有质感的世界，静待玩家进入检阅。









提到画面的优化表现和游戏引擎的选择，《天涯明月刀》采用了腾讯游戏自主研发的3D物理引擎所开发，而该引擎则是拥有Nvidia官方认可的国内第一引擎，其倾注了开发团队大量心血实现一系列的优化，确保广域的机器配置适应，并能在Nvidia的专项驱动支持和同等配置下有最优化的游戏表现力。

独创无念系统战斗模式

在以武侠为题材的游戏中，酣畅淋漓的战斗是必不可缺的元素，不过，相信热爱武侠的朋友们都认同这样一个道理，“一哄而上的群架是草莽，高手巅峰的对决才是武侠”。《天涯明月刀》力图为玩家展现快意无双的战斗体验，重现玩家心目中对武侠的最初和最终的期待。为此，游戏制作团队特意研究了大量令人热血沸腾的武侠电影中的高手对决场面，并最终为玩家们带来了独具创意的“无念系统”，为武林厮杀注入全新的体验。



可以看到马匹的刻画也非常到位

所谓的“无念系统”，是一种可以让玩家于千军万马之中一举锁定对手，与其一同进入一个以身战、以意战、以心战的鸿蒙境界的设定。在“无念系统”开启的战斗模式下，天地之间唯有对决者二人，彼此意念澄明，不受外物干扰，而这场酣畅淋漓的生死决战，不到战毕绝不罢休。换句话说，只要拥有并开启“无念模式”，江湖上处处都可成为“月圆之夜、紫禁之巅”，而侠客“剑在人在、剑亡人亡”的热血气概亦可在此模式中尽情展露。

惊心动魄的刺杀玩法

武侠世界所展露的江湖不仅仅是行走与战斗。江湖中常常会出现各种惊心动魄的情节桥段，也正是这些桥段的存在，才让武侠世界显得异彩纷呈，而刺杀玩法，便是《天涯明月刀》为武侠爱好者们献上的又一道美味。被卷入武林阴谋的玩家，将在一轮圆月的映照下夜闯东（厂）王府，无声无息地进行一连串的移动、轻功跳跃、潜入、走位和刺杀等行动，最终成功揭露幕后黑手的野心，阻止了一场武林浩劫。在身临其境一般的紧张氛围中，玩家不仅可体验和操作各种潜入暗杀的技能与策略，更将体验到宛若身处于龙潭虎穴般步步惊心的感受，点燃心中埋藏已久的武侠之魂。

据悉，拥有如此紧张氛围的潜入刺杀式体验，后续还将推出令人期待的多人PVP玩法，届时，玩家将会体验到更为复杂、险恶和诡谲的江湖。



战斗存在格挡概念



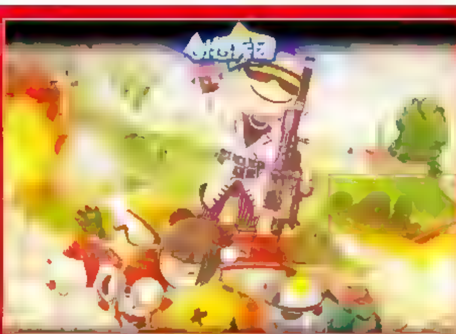
受到伤害时画面会闪红



这个游戏也可以击飞敌人哟！

就在最近，《天涯明月刀》的官方印象站正式推出，游戏根据武侠小说设定的八大门派（包括少林、唐门、五毒、真武等等）已经逐一披露，而故事中和“黑手”有千丝万缕关联的公子羽，再次酝酿起足以颠覆江湖的滔天巨浪。玩家身处于《天涯明月刀》所描绘的北宋年间，将会经历怎样的江湖纷争，而游戏还将有怎样精彩的元素呈现？就让我们继续期待吧！



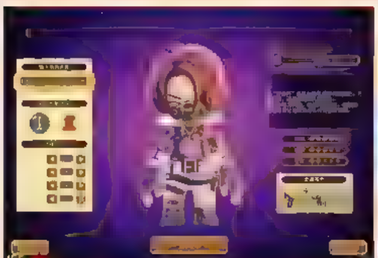


创想兵团

■编：小P羊 ■美：grass

游戏类型 第三人称射击 运营公司 淘米网 开发公司 游…
官方网站 as.61.com

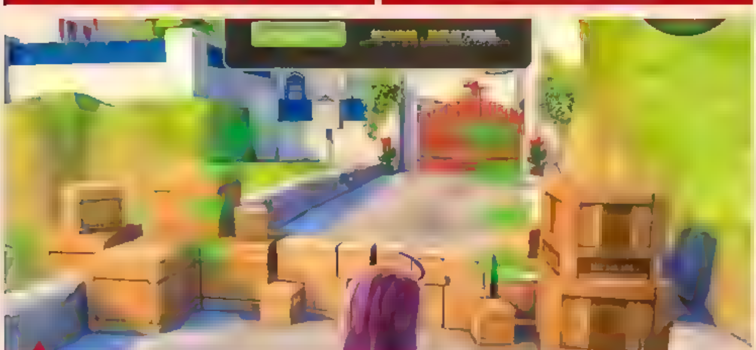
提到射击游戏，相信不少玩家会联想到CS、《穿越火线》这类以反恐为题材，画面注重既视感的作品。事实上，画面清新、角色可爱、男女老少皆宜的射击类网游也有不少，譬如《泡泡战士》、《纸片人》等等。而这次要介绍的《创想兵团》同样是款Q版可爱风格的第三人称射击（TPS）游戏。和传统的TPS游戏相比，由淘米运营的《创想兵团》似乎更注重团队职业的配合，而游戏的个性定制系统也让本作更加耐玩。



角色创建画面



小镇风格的游戏地图



可以轻松跳过2排小箱子

画面卡通操作不含糊

作为一款3D卡通风格的射击网游，《创想兵团》的游戏画面充满了童话风格，无论角色还是游戏场景都由明艳的色彩组成，可以说是处处充满了“萌”元素。

尽管画面风格萌动十足，《创想兵团》在操作设计方面却并不含糊。除了“ASWD控制角色移动、空格键执行跳跃命令”的射击游戏常规操作以外，玩家在游戏中还可以通过“Ctrl+W”这样的组合键来控制角色进行翻滚躲避。同时，游戏还采用了无锁定的战斗设计，玩家只能依靠画面正中的准星来进行战斗校准。值得一提的是，根据玩家所选的武器类型，画面中心准星也会有所变化，譬如使用手枪时准星为十字，而当你把武器切换为近战匕首的时候，准星的造型则会变为4个箭头。



近战攻击目标！

职业设定充满团队色彩

在最近刚结束的游戏测试中，《创想兵团》的三大游戏职业逐渐为人所知。其中包括重装兵、突击兵以及护卫兵。这三大可选职业不仅拥有迥异的造型，在战斗中更担纲着坦克、输出、治疗这三类不同位置。这种类似经典RPG职业配置的设定也为较大规模的团战提供了多样玩法的选择。



重装兵

这一职业是战场上的无畏勇士，其在团战中的使命就是掩护同伴，冲锋在前。重装兵可以使用机关枪、火箭筒等火力强悍的武器，采取侵略式打法，也可以装备盾牌，用以守为攻的方式战斗。

攻击：◆◆◇◇◇
防御：◆◆◆◆◆
生存：◆◆◆◇◇



突击兵

这一职业擅长潜伏游走，一旦寻找到时机可以迅速偷走敌人的生命。突击兵可以采用远程武器狙击敌人，也可以利用近身短刀在极端近的距离中突袭敌人。

攻击：◆◆◆◆◆
防御：◆◆◆◇◇
生存：◆◆◇◇◇



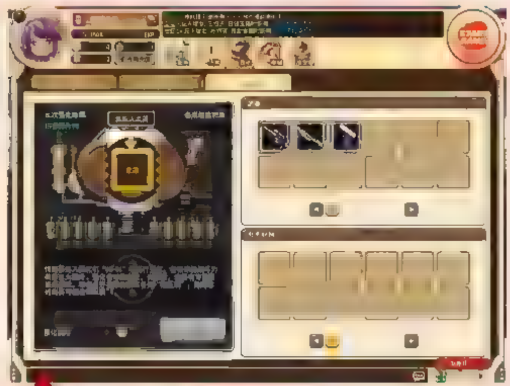
医疗兵

这一职业在团队中的主要使命是救助生命。医疗兵可以使用“群体治疗技能”和“辅助攻击技能”等手段提升团队的整体作战能力，同时，该职业也可以装备步枪、散弹枪、复合弓等轻便武器适当进行移动战。

攻击：◆◆◆◇◇
防御：◆◆◇◇◇
生存：◆◆◆◆◆



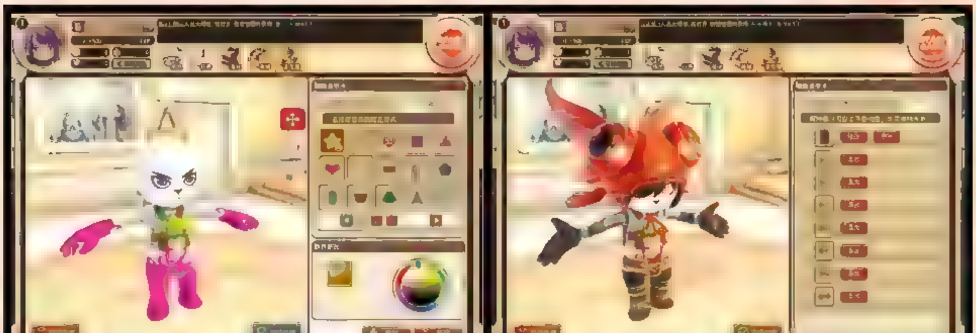
游戏中，玩家还可以通过宝石合成、卡片镶嵌和武器强化等途径来提升角色的战斗能力。譬如，你可以通过合成高等级的宝石镶嵌到角色造型卡上来提升人物的耐力值、活力值、护甲值、恢复力、伤害值等属性。



武器强化页面

出色的个性定制系统

提到《创想兵团》的特色内容，该作的个性定制系统无疑是最具闪光点的一个设定。游戏中的个性定制系统并不是简单的“服装”系统，而是可以将人物从头到脚彻底装扮！游戏中，玩家可以通过“造型屋”对角色进行一系列的个性定制，可供编辑的内容包括：皮肤、头部、服饰、贴花、配饰等五大类别。值得一提的是，仅“头部”这一项，就有眼睛、嘴巴、鼻子、耳朵、头发、帽子等7个可编辑子类，而大量的装饰物品所带来的无穷组合让玩家间很难出现“撞衫”、“情侣装”这一类囧事。



连金鱼都可以当头饰!

利用造型屋，玩家在创造出各种个性职业造型的同时，也可以在战场上起到迷惑对手的作用！造型剽悍的“超人”是奶妈，可爱萌动的“小猫”是肉盾，相信一定会让人想不到吧。据悉，游戏官方还围绕本作的个性定制系统推出了造型装扮大赛，并提出了“游戏比拼得不只有精准的射击，只要你创意无限，都能够在《创想兵团》的世界里收获精彩”的口号，擅长个性打扮的玩家在看到这条内容时一定会自信满满吧!

全新推出夺旗模式

在玩法方面，《创想兵团》配合新地图的推出，在原有的团战和占点模式的基础上增添了夺旗模式，这里也特别介绍下本作的这一全新玩法。

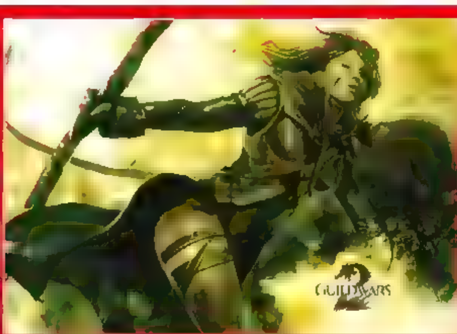
夺旗模式中，每张地图内都设置有四个旗点。玩家可以通过占领旗点来获取积分，占领多个旗点的得分可以进行叠加，而一旦某一战队在游戏时限内获得胜利所需的分数便获得胜利。若超过时间限制，仍未有一方达到分数要求，则根据分数的多少来判定获胜队。

从玩法来看，这一游戏模式和热门网游《英雄联盟》的统治战场相似。不过这个玩法的复活点设计却非常独特，当一个小队占领了旗点之后，该小队成员的复生点会变为被击杀点附近最近的旗点周围复活，而当一个小队占领全部旗点后，另一方则返回原始出生点复生。多复生点的设定加大了玩家复仇的可能性，也提升了战场节奏。



可以在背包菜单中查看人物属性

最后，顺便一提游戏中的团队奖励吧！玩家在战局中获胜后有几率获得青铜、白银或黄金宝箱，并由此获得随机匹配给玩家的武器、戒指、翅膀、宝石等奖励物品，而这些奖励设定也是在最近的封测中首度公开的！玩家可以通过在个人装备栏内加入了戒指和翅膀等新内容，进一步强化角色能力！



激战 2

■编：小P羊 ■美：grass

游戏类型 角色扮演
运营公司 空中网
开发公司 ArenaNet
官方网站 gw2.kongzhong.com

ArenaNet公司开发的《激战》，是一款在网游界中拥有里程碑意义的作品，这款游戏的最初打造目的，是给玩家带来一种全新的对抗体验，甚至还准备让游戏像CS、《星际争霸》这类作品一样拥有专门的竞技比赛。虽然这些美好的想法最终并未实现多少，但是《激战》的诸多设定却为不少游戏采纳，譬如《暗黑3》的技能系统多少就和《激战》有一点相似之处，这也是为什么《激战2》备受关注的原因。就在最近，空中网宣布在国内代理运营《激战2》，本期就让我们抢先看看该作的特色。

八大可选职业

和前作一样，《激战2》同样是款充满欧美魔幻风格的作品，该作的剧情发生在泰瑞亚世界。而本作的职业设定和前作也有一定的相似之处。游戏目前已经公布了八大职业，包括：守护者、战士、游侠、盗贼、工程师、元素师、幻术师以及死灵法师。

守护者 善于保护友军，也能痛击敌人。

战士 依赖速度、力量、韧性和厚重的盔甲在战斗中存活。战士处于战斗中越久，就会越强大。

游侠 作为弓手，游侠能从远处击倒敌人。也能使用陷阱、召唤自然之灵和宠物战斗。

盗贼 可以在阴影中穿梭自如，从对手处窃取物件作为武器。

工程师 可以通过放置炮台来守护阵地，使用化学武器或地雷、炸弹、榴弹作战。

元素师 可以利用火、风、土和水元素作战，元素师的物理抗性十分薄弱，但是杀伤力极高。

幻术师 使用强大的幻象、分身和虚影迷惑敌人，从而按自己的喜好掌控整个战斗局势。

死灵法师 可以召唤、操纵亡灵，从敌人处吸取生命。他们可以拉回处于死亡边缘的友军。

值得一提的是，本作并没有传统MMORPG中的战、牧、法概念，因为游戏中的每个职业都有各自的补血技能。此外，玩家还能通过各类配点和技能设置来担纲输出或坦克的位置，而这一设定无疑让职业玩法的乐趣大增。

出色的动态事件系统

玩过或听说过RIFT的朋友，想必还记得游戏的“动态事件”玩法，《激战2》的任务系统同样也采用了这一设定。从游戏最近曝光的一组截图中，可以看到玩家的主线任务已经触发，有意思的是，并不是所有玩家都做着相同的任务，据悉，玩家在任务中会遭遇不同事件，而不同的选择也会对玩家的后续故事产生不同影响。

此外，“任务寻找玩家”的例子在游戏中也比比皆是，这



角色造型定义画面



本作也有十分“萌动”的种族



装备界面

主要归功于游戏制作团队力求表达的动态世界。举个例子，当玩家走到某个区域时，会遇到各种不同的事件，有可能是大批正要去进攻半人马城池的人类军队，也有可能会遇到一个要求你帮忙捡苹果做苹果派的农家少女。玩家可以按照自己的意愿、想法去帮助或无视他们的要求。另外，一些随动态事件而产生的任务会根据任务的成败结果开启新的事件，譬如让一些传送点或基础设施暂时无法使用等。

提到动态事件系统，也顺便一提本作的地图探索设定。《激战 2》的制作团队为了让玩家们好好体验他们精心制作的广阔地图，特别在地图上设置了众多的传送点、兴趣点、鸟瞰点以及技能点，玩家在游戏中发现地图上的这些点时都会获得经验奖励，当探索完一个区域的所有点后，还会获得额外的道具以及经验奖励。此外，如果玩家的世界探索率达到 100%，将得到一个特殊成就和独特道具，该道具可用来打造传奇武器。



和各种怪物战斗

技能设定更细致

在《激战》中，玩家进入任务地图后可携带的技能是有限的。这一设定在《激战 2》中同样有所保留，也就是说，玩家依然要从技能池中挑选技能来打造自己的技能组，但是本作在技能快捷栏的设置、布局上，却和前作有所不同，分为左侧 1 5 键位，以及右侧的 6-0 键位。这里也简单介绍下《激战 2》的全新技能栏。



技能栏

1-5 键位 放置武器技能，这类技能由角色的职业、装备和环境武器所决定。一般而言，这一快捷栏的前 3 个技能受主手武器影响，后 2 个技能由副手武器影响，而如果你使用双手武器，或者选用盗贼、工程师之类的特定职业并佩戴特定装备也会改变这五个技能。

6-0 键位 在游戏中被称作插槽技能，这类技能挑选自职业和种族的附带技能。一般而言，6 键位会放置角色的治疗技能，7-9 键位则是其他泛用技能，最后的 0 键位是角色精英技能位。

游戏中的也存在一些不占技能栏的特殊技能，这些技能会以图标形式显示在技能栏的上方。同时，在技能栏上方还有一个状态栏用较小的图标来表现玩家当前拥有的 BUFF 或 DEBUFF。



游戏似乎也有背包设定

副本模式和浮动等级设定

在副本设定上，《激战 2》目前开放了包括“破碎迷城”在内的九大副本。游戏中的所有副本都包含两种模式玩法，包括等级要求相对较低的故事模式以及探索模式。要特别一提的是，每个探索模式中都有分支路线，玩家选择的分支不同，遭遇的敌人也会有所不同。

此外，游戏中的角色也采取了动态等级的设定。举个例子，游戏的等级上限是 80 级，但是高等级玩家进入低等级区域时，其角色等级会自动下调至该地区的对应等级。不过，你依然会获得和实际等级相符的经验和装备奖励。这一设定无疑会促使高等级玩家继续在低等级区域升级、完成各式各样的任务和动态事件。同样的，在服务器战场以及一些世界事件中，不足 80 级的玩家等级也会上调至 80 级。



和朋友配合作战



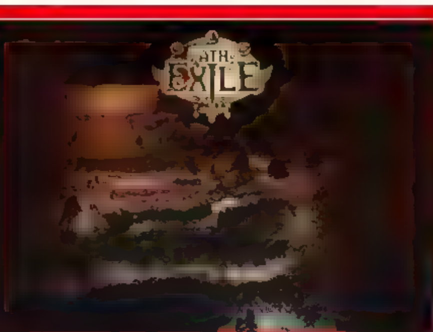
游戏中有不少壮观场景



怪物间也在开战么？

顺便一提游戏的 PVP 玩法。游戏中，玩家可以自行组队进入竞技场地图。你除了可以参加 5V5 的 PVP 战斗外，也可以和数千玩家一起参与跨服的世界大战。

至此，相信初次接触《激战》系列的朋友已经对这款即将推出的游戏存有映像了。这里要最后一提的是，《激战 2》中 PVP 和 PVE 是两个不同的世界，玩家在 PVE 中获得任何装备武器都无法带入 PVP 的世界中，在这里决定胜负的只有配点、操作、战术等因素。相信这一设定，一定能满足喜欢在魔幻世界中尽兴 PK 的朋友们。



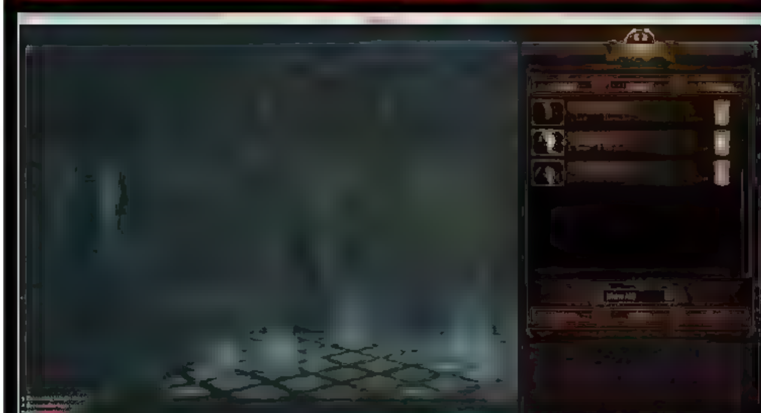
流亡黯道

■编：小P羊 ■美：grass

游戏类型 角色扮演
运营公司 Grinding Gear Games
开发公司 Grinding Gear Games
官方网站 www.pathofexile.com

对不少老玩家们而言，《黑暗破坏神II》堪称那个年代的神作，以至于直到今天都没有一款模仿暗黑风格的作品能动摇它在众多玩家心目中的地位。但尽管如此，每年都有一部或多部暗黑风格的游戏推出，当然，结果只是让老玩家们再次拾起暗黑2的光碟回顾了一番。而本期要介绍的网游《流亡黯道》（Path of Exile）也同样拥有暗黑风格，它会不会给人留下不同的映像呢？就让我们提前了解下这款游戏吧。







画面玩法酷似暗黑2

2013年1月23日，新西兰游戏厂商Grinding Gear Games在全球公测了一款暗黑动作网游《流亡黯道》，华丽的画面、动感的音乐、激情的战斗贯穿着玩家的每一根神经，而这款游戏目前已经突破了200万注册玩家。

从游戏画面和操作角度来说，《流亡黯道》颇有点向《暗黑2》致敬的意思，如果你曾是暗黑玩家，这款游戏会令你迅速上手。同时，这款游戏也和暗黑系列作一样拥有等级成长系统，需要玩家慢慢成长，挖掘游戏的魅力。

六大游戏角色

《流亡黯道》目前公布了六个角色，这些角色也和暗黑2的十分相似。

野蛮人 力量型职业，擅长使用基础伤害高的武器。力量将给予物理伤害减免。

女巫 智慧型职业，擅长使用神秘的能量护盾，保护他们免受打击，当他们脱离战斗后可以充电。女巫的智慧属性能够提高其致命一击的几率。

游侠 敏捷型职业，擅长远处攻击的职业。敏捷属性赋予的灵活性将使游侠的武器攻击速度更快，敏捷越高将有更高机率逃避敌人的打击。

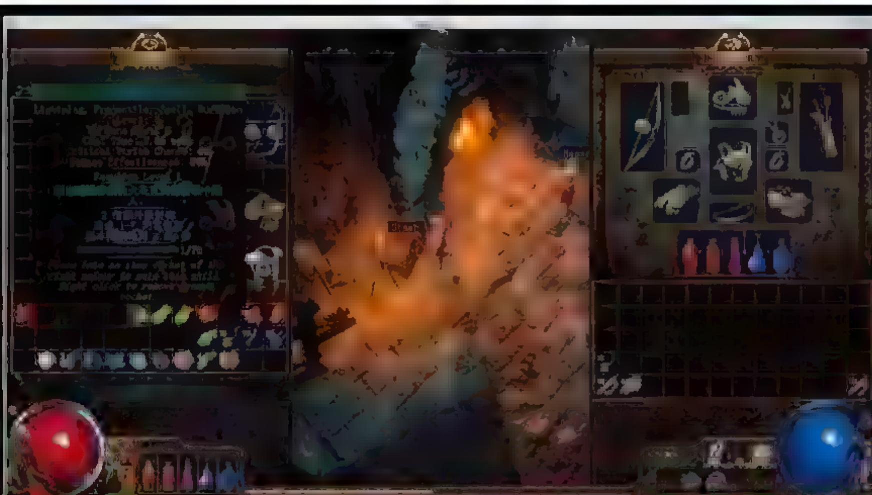
圣骑士 混合智慧与力量类型的职业。

暗影刺客 混合智慧与敏捷类型的职业。

决斗士 混合力量与敏捷类型的职业。

在职业技能的设定方面，《流亡黯道》中的技能是由技能石提供的，技能石按类型分为：蓝（法术系）、绿（游侠系）、红（战士系）三种，而技能石也有对应的属性要求。只有当你达到技能石的装备要求，并且将技能石镶嵌在装备的对应嵌槽中（譬如，红石插红槽）方可使用特定技能。值得一提的是，游戏中的技能石还拥有升级的能力，只要玩家佩戴一个技能进行杀怪，技能石也会累计经验从而升级强化技能效果。





游戏中的技能石分为主要宝石和辅助宝石，辅助宝石和主要宝石连上以后才起作用。另外，在安置技能石的时候，要注意看辅助宝石所辅助的类型，比如写着 Melee 而你的主要宝石是 Projectile，这就不会起作用，而且同类辅助宝石也不具备叠加效果。

道具有特殊设定

在装备设定上，该作也与暗黑系列如出一辙，分为白、蓝、黄金、暗金等不同品质，装备携带的孔槽是用来插技能石的，而孔槽也有关联特性。值得一提的是，《流亡黯道》也有一些特色的装备、道具设定，与《暗黑II》有所不同，在《流亡黯道》中，玩家不需要携带几大瓶药剂去血拼BOSS，因为游戏采取了药剂回复模式，玩家刚刚装备上药瓶时药瓶是空的，根据杀怪会自动回复一定量，回城则直接回满。此外，这款游戏的货币设定也非常独特，游戏中的“金钱”被鉴定卷轴等物品所代替。简而言之，玩家和NPC的交易采用以物易物的形式，而玩家之间的通用货币则是各种石头。







天赋系统酷似星云图

最后简单介绍下本作的玩法。《流亡黯道》目前有三个难度级模式，包括：普通、困难、地狱模式。当你完成这三个模式后，游戏并没有结束。因为怪物还会掉落更高等级的地图，而技能天赋则是这款游戏最值得研究的地方，由于本作拥有犹如星云图一般的天赋树，想要参透它，可能需要玩家开上数个小号来揣摩。因为只有计划好配点，才能培养出一个实力强大的角色。当然，你也可以通过洗点来打理之前配置不够完美的技能点数，但是洗点是很昂贵的，全洗掉更是难上加难！

《流亡黯道》目现已经正式运营，暂时拥有三个服务器：欧服、美服、新加坡服。与朋友组队进行游戏的话，怪物会增强一些血量和属性。如果你喜欢暗黑类的游戏，那么不妨体验一下这款游戏。





最终幻想5

FINAL FANTASY V

游戏关键字

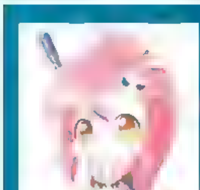
诚意之作
人物头像过于美型
刷怪升级不容易

大小	[illegible]1 MB
系统	iOS4.3 以上、安卓 2.1 以上
价格	¥108.00

8.5

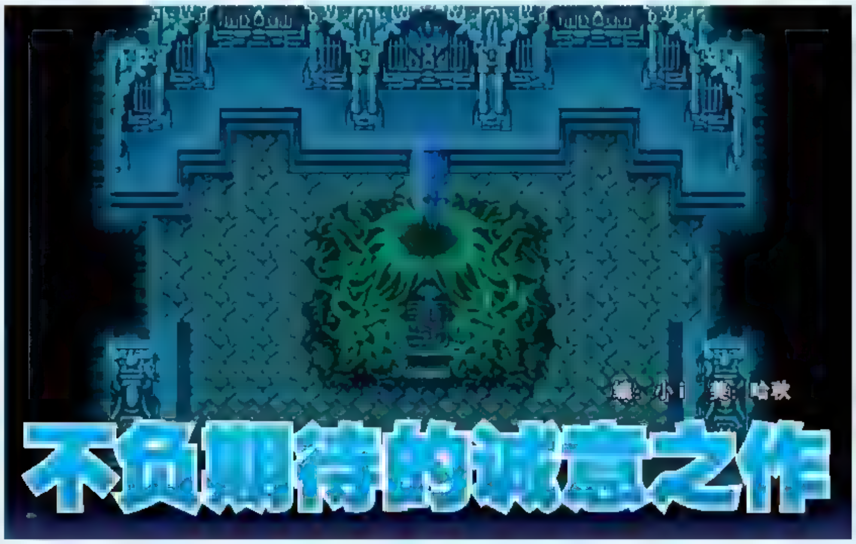
画面	
剧情	
操作	
音效	
创意	
人气	

FINAL FANTASY V



小i

《最终幻想 V》是第五代《最终幻想》的 iOS 移植版。为了纪念该作的销售发送，iOS 上的前 4 代《最终幻想》系列还特别举行了降价促销活动！可见 SE 公司对此作的重视程度。不过冷饭依旧是冷饭，通关攻略什[illegible]攻略文就完全够用了，作为我们玩家，[illegible]是手机上的操作手感了！

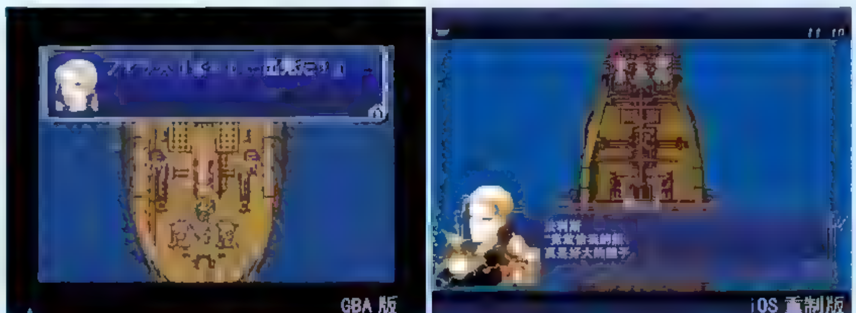


编：小i 美：哈秋

不负期待的诚意之作

更高质的画面

iOS 上的《最终幻想 V》的画面被重制过，比 GBA 上的画质高清了许多。每个人物依旧有可爱系的整体形象以及漫画系的头像两套形象。整体形象也看得更清楚了；人物头像更是全部重新绘制过，更美型、立体。同时，头像与人物形象的差异也更明显，每次对话框弹出时，我都很难相信他们是同一个人。

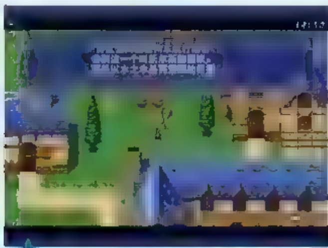


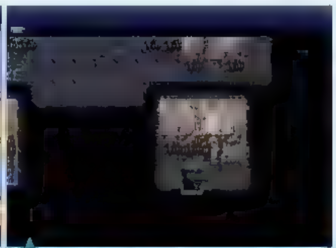
对比中可看出，iOS 的重制版画质比 GBA 上的有很大进步，尽管像素感还是很强烈。

超简洁的界面

当年，FF5 的推出有着划时代的意义，它是 FF 系列第一部销量破 200 万的作品，也是倒数第二部的 2D 最终幻想作品，历经前代的洗礼，在剧情、玩法、画面等方面都有了不俗的进步。其超简洁的界面，在屏幕尺寸有限的手机上，显得更有意义。



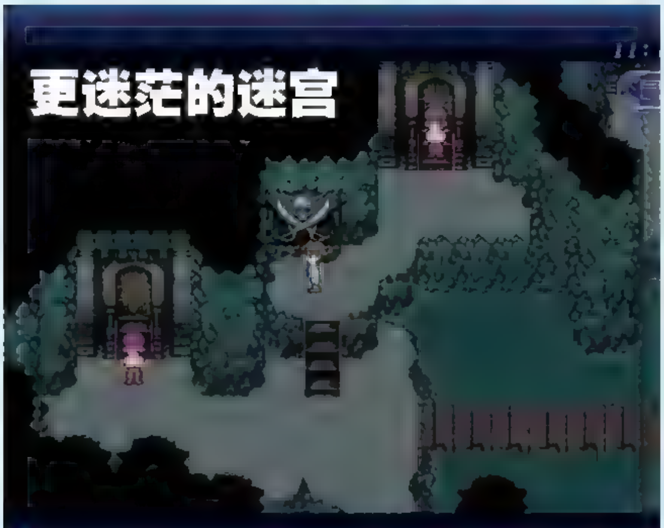




只有指定[illegible]使用[illegible]存[illegible]

在有[illegible]以及[illegible]的迷宫中[illegible]举的事么？

更迷茫的迷宫



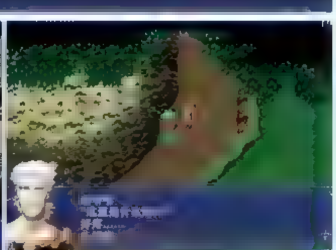
即使在副本里，也没有小地图标示方向。对缺乏方向感的人来说，何时能走出这些[illegible]真是没有什么必要。

更生动的人设



也许是人物在画面中显得太小的缘故，他们的动作显得尤其夸张，动不动就眼口大开、四肢伸展，大幅度跃起作惊讶状的样子是不是超有趣呢？





这里的配角不是只会站在那里等你搭讪而已，除了传统意义上的NPC，[illegible]也有自己的动作及表情，很是有趣。

失忆什么的剧情[illegible]现在看来真是[illegible]牙的梗了。

四大全新职业

转职和技能系统 《最终幻想 V》的游戏背景为中世纪，玩家将操作4名角色对抗暗黑魔导师，在3个世界中展开壮大的冒险。游戏的乐趣在于经过改良的转职系统，玩家可以通过设定任意职业和技能配合衍生出更多的战法，实现了更自由的角色自主化要素。《最终幻想 V》可以说是FF系列“转职和技能系统”的完成型。大量丰富的职业，每一个都有不同的能力，转职后这些能力依旧可以保存。若能将全部职业练满，就能得到最强大的职业技能搭配。



本作除了收录GBA版的追加要素外，还将追加4个全新职业，他们分别是能够使用[illegible]与后列强烈攻击的[illegible]击敌人的“[illegible]击士”，可以预言数回合后[illegible]进行[illegible]的“预言士”，以及召唤个兄系怪物进行战斗的“兄灵法师”。



刷怪机会减少

在表示世界范围的大地图上并不会遇到野怪，尽管放心大胆地闲逛吧！要想刷怪必须进入副本。相对前作来说，副本里随机遭遇怪物的几率降低了不少。欲升级，必定少不了在迷宫中多转上几圈，可惜这些个没有风景的难看的迷宫，真让人想快点离开。



可不是什么稀罕的[illegible]也算是FF5的特色之一吧。



刷怪时“自动模式”是必须的

棒球明星2013



游戏大嘴子

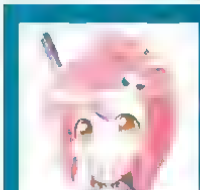
伪联机 垃圾翻译
引导混乱 无耻抢钱
操作太难

大小	43.3 MB
系统	iOS4.3 以上，安卓 2.1 以上
价格	免费

综合评分 8.5

画面
剧情
操作
音效
创意
人气





小i
[illegible]
无力的遗憾呢？棒球，这个日本人最[illegible]毁在了韩国人的手机上，莫非这是韩国人护岛行[illegible]的一种表现？

诚意不足的靓作

编：小i 美：哈秋

水晶般清透的画面

“水晶版清透的画面”是制作商在游戏简介中颇为强调的一点。就实际体验效果而言，画面的色泽确实很亮丽，值得自豪。人设走的也是《棒球明星》系列特有的可爱风，从视觉效果上看，与前代作品没有太大区别。而游戏中操作的视角也与前代一致，都是站在接球手的角度。所以对于熟悉前代作品的老玩家来说，游戏上手并不难。


清新可爱的小人，场上敌我双方的变化情况表述地很易懂


这个主界面还让人误以为是某网页的养成游戏呢！

两大模式，同时养成

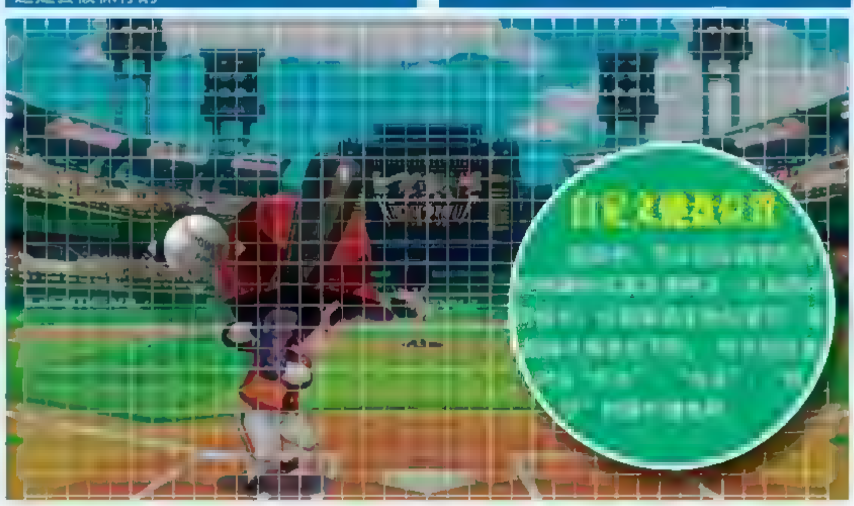
你可同时创建“我的击球手”与“我的投球手”，开始两段不同身份的球员养成之旅。两个模式中可分别定义不同的角色名及各自设定形象。但其实两个角色成长的台本基本一致，如一路遇到的人物、接触到的道具等，更不提主页地图上的菜单了。唯一的不同在于比赛时的操作界面。“击球手”的界面与“投球手”的界面是不同的。



切换游戏角色时，另一角色的“人生进度”还是会被保存的



自定义的项目很多，这点小i很喜欢

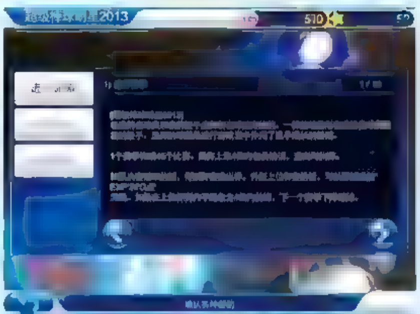


请给新手指条明路

跪求教程

前文说过，对于《棒球明星》系列的老玩家来说，游戏的上手不难，不过对于初次接触游戏的新手玩家而言，就完全不是那么回事了。

首先，游戏里的操作指引很不明显，就说确定本年度的目标吧，这是每个新人玩家要面对的第一个选择题。在一众奖励值各异的目标内选择三个。可是怎样能够达成这些目标，却找不到任何说明。



这段解说文字，麻烦谁来翻译一下好吗，我中文不好

其次，游戏缺乏由易入难的过渡过程。试想一个连如何操作都不甚掌握的 LV. 1 新人，要如何在第一场比赛中就对阵 LV. 4+ 的对手呢？这不是完全被压制么？其实每个对手都有自己的属性值，但你不琢磨半天能看明白么？省略一切教学模式直接开始比赛的设定，已经让人很无奈了，却还要动不动就被“教练”劈头盖脸一顿臭训。偶们只是想玩个游戏，这是招谁惹谁了？



除了责备，请问您还干过什么?



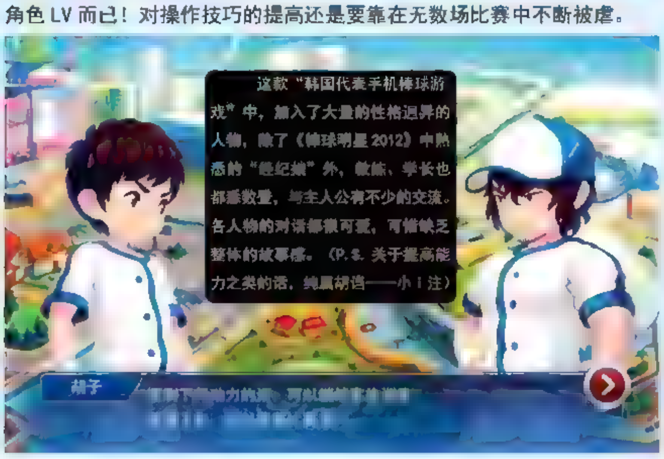
对手是 8……8 级！电脑真乃神匹配！我可以 20 投么？

这也叫“训练”？

正当你努力摸索着如何投球、怎样击球时，适时出现的“经纪娘”告诉你：其实，你完全可以先去“训练场”里练习练习。这对于正摸不着头脑的玩家来说，简直是黑夜里的繁星。但千万别高兴地太早！所谓的“训练”无非是问你愿意花多少银子快速提升角色 LV 而已！对操作技巧的提高还是要靠在无数场比赛中不断被虐。



在抱怨花钱之前，请允许我先指出文中的语法时态错误问题



这款“韩国代表手机棒球游戏”中，加入了大量的性格迥异的人物，除了《棒球明星 2012》中熟悉的“经纪娘”外，教练、学长也都添数量，与主人公有不少的交流。各人物的对话都很可爱，可惜缺乏整体的故事感。（P.S. 关于提高能力之类的话，纯属胡诌——小 i 注）

“中文版”是一种讽刺

在《超级棒球明星 2013》中，提供了简体中文与繁体中文版本可选。这本是件好事，而在这份“惊喜”后带给我们的却是“惊讶”与“无奈”。游戏中的文字无数处出现奇怪的用词甚至不能理解的语句，中文水平只停留在初级甚至幼儿园级别。其汉化人员的中文水平实在是没有经过四六级的锤炼，更有可能全部汉化工作都只是 Google 的结果而已。



比赛中所有的队伍都是以中国地方省市命名的，很有本土气息，除了……嗯，我对此岛问题不发表评论

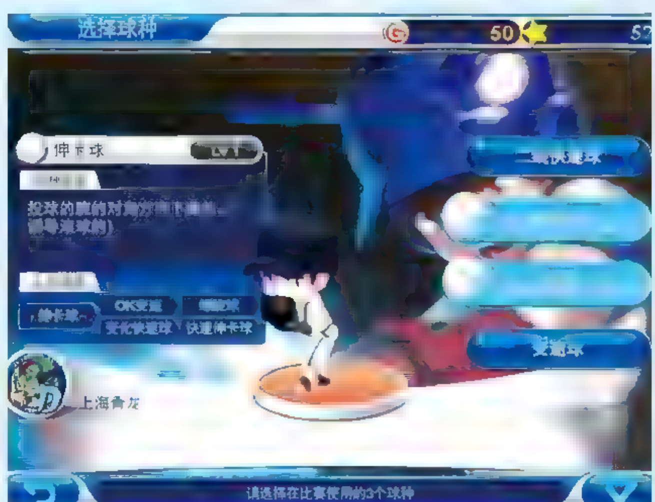
社交功能也要收费

见过互动社区也收“进场费”的吗？在这个交友互动普及化的游戏年代里，竟然还有游戏“初次登陆社区”时要交钱！《棒球明星 2013》做到了！真是令人惊叹的运营思维！



总结

小 i 绝对相信制作团队是真心想进军中国市场的，只不过就现在的表现来看，显然差强人意。造成这种窘境的原因是什么？难道是研发资金不足么？即便真如此，也请适当掩藏下想钱想疯了的心态吧！



仔细看来，在强调画面的游戏里，作为主角的人物部分像素反倒明显偏低，是故意的吗？

编：小i 美：哈秋

海鲜寿司街



游戏关键字

模拟经营

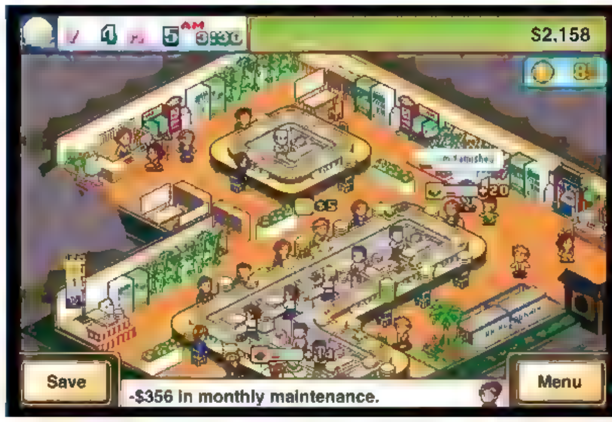
开罗精品 安卓移植

大小	12.2 MB
系统	iOS4.3 以上，安卓 2.1 以上
价格	￥30.00

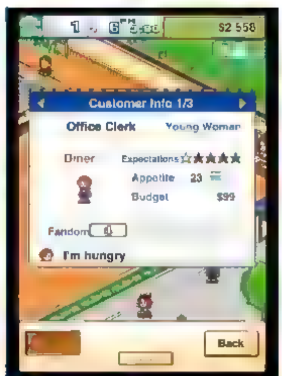


移植自安卓的开罗精品

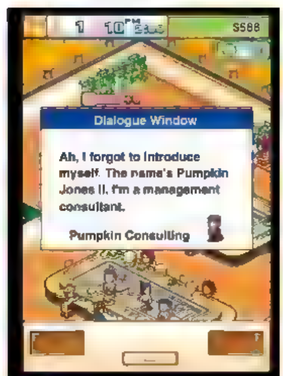
《海鲜寿司街》是开罗的精品模拟经营游戏之一，早先在安卓平台上就人气满满。现在，移植到 iOS 平台上的《海鲜寿司街》依旧没让众多粉丝失望。玩法多样：自由布置店面、培训店员、自主研发口味独特的寿司、提供满足客人喜好的商品增加收入、接受饭店协会议员的监督加入年度排名赛、参加社会上的比赛提升人气……你需要用现实生活中真实的知识才能经营好这家虚拟的寿司店。



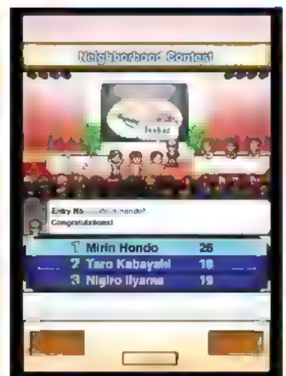
游戏还原了现实生活中 [illegible]



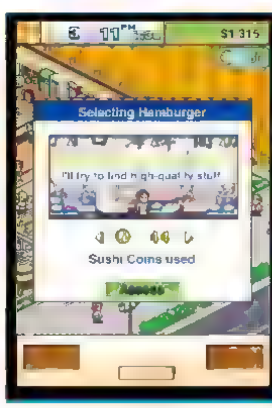
这里的顾客绝不是跑龙套的 [illegible] 会跳出来给店里提意见。



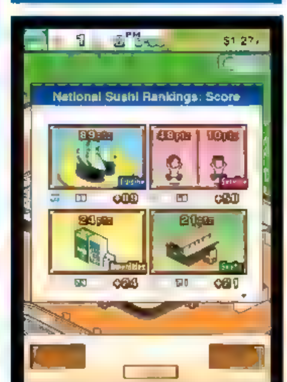
专属顾问是一位很得力的助手 [illegible]

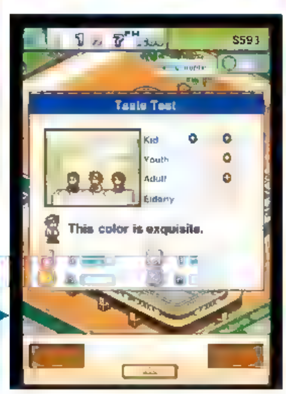


游戏中，最大的重复劳动就是 [illegible]



预算越多，采购到的研发用 [illegible]

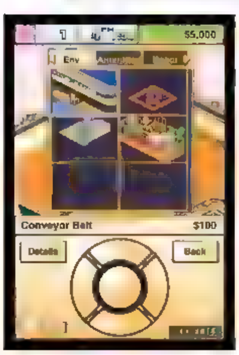




[illegible] 耗时耗人力，甚至需要专属顾问的帮忙。而最后 [illegible] 的新配方不一定会被 [illegible]。

每年年底，都会有一个“饭店 [illegible] 的年度奖励。

手机平板都 hold 住



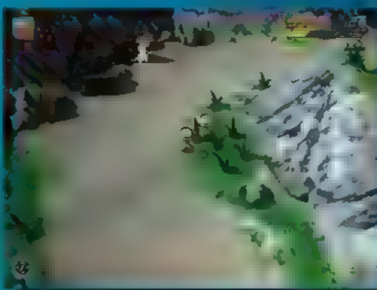
不管是横屏，还是竖屏，都能一样感受游戏！当你用平板玩时，如果你将屏幕竖起，游戏画面就会自动转换为竖版。此时，游戏下方会出现模拟方向键盘，极大地方便了手机玩家的操作。模拟方向键盘隐藏在画面左下方的红色小三角内，并非强制使用。对于竖着拿平板游戏的玩家来说，不必面对碍眼的巨大方向盘了。

无内购

《海鲜寿司街》竟然无内购！即使非常 [illegible] 的寿司币也能通过时间积累获得 [illegible] 一款制作精良又无内购的游戏来说 [illegible]

编：小i 美：哈秋

小小部队2 特种部队



将三头身进行到底

走位游戏归来 迷你 3D

操作 坑爹

大小	12.2 MB
系统	iOS5.0+
价格	¥6.00





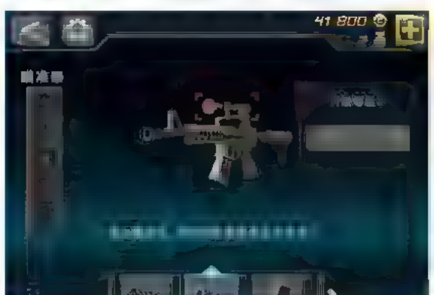
在 3 次行动包的地图里帮助小小部队打败无止尽涌现的僵尸。在活死人部落中生存可以坚持多久？

迷你部队归来



《小小部队 2》延续了第一代作品“射击”游戏的本质，依旧采用精美的 3D 构图，2D 固定视角。游戏的主角仍然是那群身着迷彩服的大头娃娃。

游戏模拟了真实的战场，玩家就像在操作真正的三角洲特种部队，这里有机枪手，也有医务人员，更有战地记者。战斗的地图中，处处能见茂密的热带雨林，城市街道处处洋溢着三角洲的气息。真实战争环境里的元素也一应俱全，包括炮塔、信号站、地雷区等。游戏中有着丰富多样的任务需要完成，包括摧毁敌军的信号塔、护送记者等。



战士们所使用的武器也非常逼真，而武器的升级更是细致到枪的各个局部。

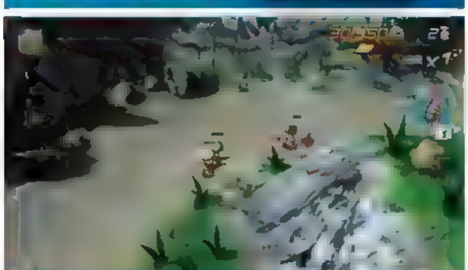


扔手榴弹的时候，记得自己离远点，被自己的手榴弹炸死可是一大悲剧噢！

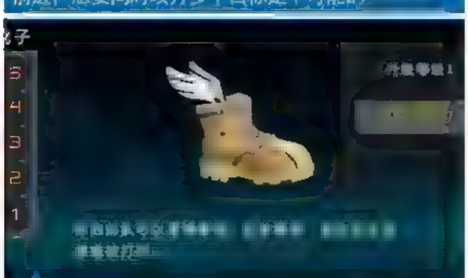
美中不足的是操作

不够智能的人物 虽然游戏的画面很值得称赞，可玩性也较高，但在操作方面的不便捷性显然不符合当下大多数手游玩家们的游戏需求。首先，角色不够“智能”。他们既不会避开障碍物，也不会自动延长射击时间，点一下，射一发。当队伍庞大起来之后，操作上的弊端更是凸显无疑。那时你会发现，与其说这是射击游戏，更不如说这是款探险类走位游戏。

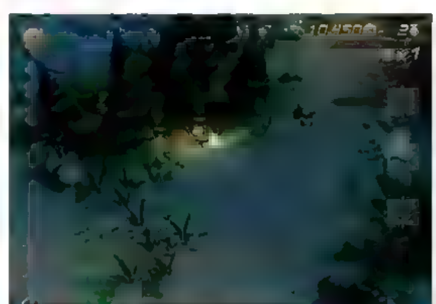
移动不靠方向盘 游戏里的移动操作，回归了最原始的指定目标地的形式，而没有使用如今更流行的方向盘操作。且不说这是款对移动反应速度要求较高的射击游戏，就连绝大多数 RPG 手游都已使用方向盘了。也许是习惯了使用方向盘来移动，像《小小部队 2》这样更“原始”的操作方式，反倒让小 i 非常不适。说到底，这并不是款用鼠标玩的游戏，对于习惯双手捧平板游戏的玩家来说，此游戏的操作绝对是一种挑战。如果下部作品中，能够在这方面改善的话，将会使《小小部队》系列更趋完美。



无法单独操作某一个士兵行动，你的部队只能一起前进，想要同时攻打多个目标是不可能的



官方中文版里竟然有错别字？！你们发现了吗？



攻击时记得保持移动，才不会被敌军击中

编：小i 美：哈秋

剑影聊斋

全新上线 精彩活动给“利”来袭！



游戏关键字

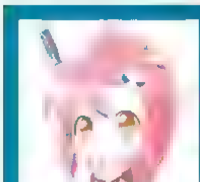
给力又给利
一个妹纸都不能少
小清新答题时间 新增三大副本

大小	80 MB
系统	iOS4.3 以上，安卓 2.1 以上

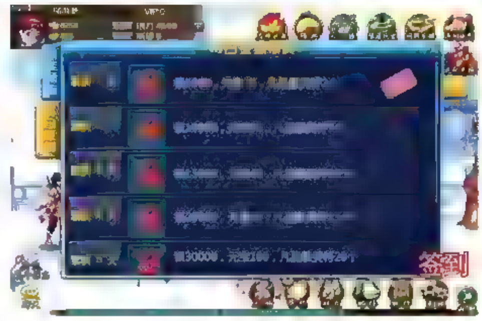
8

画面
剧情
操作
音效
创意
人气

价格：免费



传统活动一个都不能少



《剑影聊斋》此次内测延续了前两次封测的传统，玩家最熟悉的“在线礼包”以及“每日签到”活动仍旧保留。玩家上线以后，每日都可以按在线时间的长短领取相应的礼包。点击主界面上的“签到”图标，玩家就能进行签到，连续签到的时间越长，获得的奖励也将越丰富。

此外，本次内测还新增了“天降宝箱”活动。每天中午 12 点至 12 点半，主城每隔 10 分钟就将掉落 1 个宝箱，一共有 3 个宝箱。所有玩家都能参与这次福利盛会，只需点击宝箱，就能轻松获得随机抽出的丰富奖品！

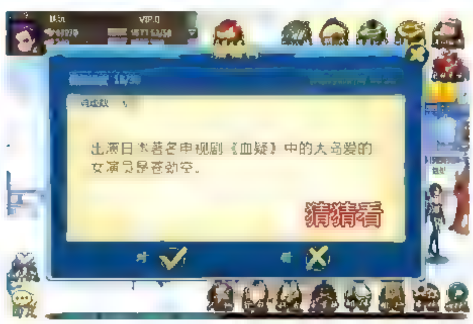
精彩副本福利连连送



《剑影聊斋》此次内测中每位等级达到 20 级的玩家都能报名 BOSS 战，并且每天能挑战 15 次！ BOSS 战第一的玩家，还能在主城树立独属于自己的头顶“武状元”称号的塑像哦！

游戏新增“灵境塔”“混沌界”以及“修仙宝图”三大副本活动。在主城与 NPC 桑晓对话，通过消耗 1 点活力值进入到灵境塔中。点击游戏界面中的“混沌界”，消耗 1 点活力值则可进入混沌界，挑战不同的关卡成功以后，玩家可以得到不同的妖魂。“修仙宝图”则是在每日 19 点至 21 点开启，通过游戏界面“修仙宝图”进入副本，每个副本可以挑战一次，挑战成功以后玩家将得到珍贵的神纹道具！

小清新答题活动人气爆表



作为动作类游戏中的一股小清新，《剑影聊斋》此次内测精心设计的“诗歌会”“猜猜看”以及“金榜题名”三大答题活动！

每天 13 点至 17 点，玩家通过游戏界面“诗歌会”按钮进入副本中，通过收集掉落的各种诗句，将诗句合成为诗集，获得丰富的奖励。“猜猜看”同样是每日活动，一共有 30 个判断题，答对即有丰富大奖拿！“金榜题名”活动每日一共 10 题，积累至每周六时结算，排名前 18 的玩家名次越靠前，获取的奖励也将越丰富！第一名玩家还将获得“文状元”称号，并在主城中树立该玩家的塑像！

女神必须有！



《剑影聊斋》本次内测除了开放香艳趣游“太白楼对酒”以外，还新增了“护送仙女”活动。玩家进入游戏以后，不仅能在太白楼与性感美艳的狐仙楼主激情对酒，饱足艳福之余获得大把威望值奖励，还能参与“护送仙女”活动，清新可爱的软妹纸一路陪玩，让玩家过一把护花使者与恶霸抢亲的瘾！

点击游戏主界面右上角“护送仙女”按钮，选择需要护送的仙女即可开始活动。该活动分有两种奖励，即银两和威望，玩家可以通过奖励来决定护送的目标，也可以打劫护送仙女的其他玩家。不论是护送还是打劫，每位玩家每天都只能进行三次。

另外，《剑影聊斋》还有“仙兽赛跑”活动，玩家每日 18 点至 18 点半通过“仙兽赛跑”按钮进入活动界面，对赛场的 5 个仙兽进行银两投资，若玩家投资的仙兽胜利，所投资的银两将翻倍，若失败玩家则将失去投资的银两。





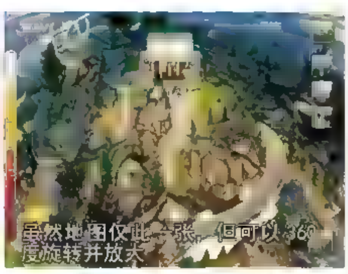
天神的愤怒 8.5分

176MB 平台 iOS4.3+

价格：￥6.00

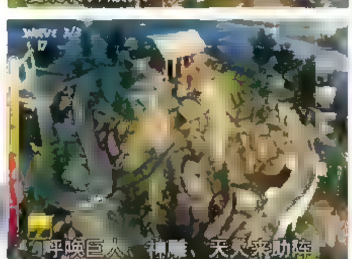
塔防、策略

曾经那些忠实信仰神灵的人类，如今竟然要拆除神庙！作为上帝，你怎么能够忍受这些叛教逆徒？


虽然地图仅此一张，但可以360度旋转并放大

通天塔之怒

这款游戏简直就是《通天塔崛起》的手机移植版，玩法如出一辙。在3D的空间内，用手指"点死"愚蠢的凡夫俗子。利用天火、闪雷、石块烧死、劈死、砸死这帮暴徒吧！可是这毕竟是不能用鼠标的触摸屏，点久了，可真是活受罪。


呼唤巨人、神雕、天火来助阵


此游戏会让你知道：上帝也不是这么好当的



高尔夫明星 8.5分

419MB 平台 iOS4.3+，安卓

价格：免费

体育、3D画质

高品质高尔夫游戏



《高尔夫明星》是一款运用了适用于智能手机的3D技术的高尔夫游戏。游戏中计算了包含地形的高低，球的角度，风的影响，温度，湿度等70多种因素，完美体现了客观条件对球的物理性影响。

游戏支持多人在线游戏，操作非常简单，容易上手，在触屏设备上挥动球杆相信也会是种不错的体验。Com2uS更是宣称Golf Star将会带给玩家"有史以来最真实的体育类游戏"的体验。



游戏采用的是freemium的模式，内置商店中提供了球衣等各种丰富的道具



武士大战僵尸2 8分

127MB 平台 iOS5.1+

价格：免费

横版、动作、策略、僵尸

由GLU厂商发布的《武士大战僵尸2》依旧沿袭1代的经典玩法，塔防与RPG元素混搭的游戏，在游戏中玩家需要扮演英勇的武士去抵御成群攻击村庄的各种僵尸，你要招募盟友并建立起一套防御系统才能阻挡僵尸的进攻。



进进退退砍僵尸

身为武士，虽然一身技能，但是该退的时候还是要退的。《武士大战僵尸2》里，关于主角的操作只有两项：前进或者后退。至于战斗，是不需要指令的，当僵尸进入攻击范围，站定的武士会自己攻击。所以，这款游戏的操作算是横版砍杀游戏内最简单的，无攻击、无防御、无跳跃，好一款“三无”战斗游戏。对于不断向前的僵尸，我们需要做的就是两点：1、向前！砍死他们！2、退回来！快没血啦！你这个蠢货！





买援兵还是升级？

每场战斗都会面临一个选择：积攒起来的能量是用来购买援军，还是升级英雄呢？援兵的种类会越来越多，但每场战斗最多只能选择三个。而且他们大多很脆皮，何时呼唤他们以及呼唤多少是个难题。不同类型的援兵有自己的天赋属性及擅长的作战类型，如何合理地进行搭配也是伤脑子的事。对于爱玩单机的玩家来说，让英雄强大起来，依赖自己的力量才是最靠谱的。可是人家的僵尸可是一波团的，你确定不会被团灭吗？



我插，我插，我插死你！



收集僵尸的魂魄可以发动技能



暴力兄弟会 7.5分

290MB 平台 iOS4.3+

价格：¥24.00

横版格斗、街机

这个黑夜很暴力

《暴力兄弟会》是一款历时三年开发出的格斗游戏，3D画面非常华丽，打斗动作拳拳到肉，游戏的剧情也十分经典：一位刺客厌倦了在刀口上讨生活的日子，逃离了自己所属的刺客组织；可是，组织老大为了留下他，绑架了其胞兄。为了救回自己的兄弟，这名刺客毅然踏上了自己厌倦的血腥路。

游戏提供了30多个格斗场景，每个场景都恰到好处地营造出摄人心魄的气氛；而你的对手中也有各种各样的角色，朋克杀手、忍者、街头流氓、武术高手，每一个角色都很难对付。不过，你可以尽情塑造属于自己的刺客角色，与难缠的敌人一竞高下。







比《街霸》更丰富的格斗操作



出拳、飞腿、杀招，一系列的动作可谓是格斗游戏的招牌。《暴力兄弟会》在保留这些格斗经典的同时还带来了新元素：横版格斗、街头黑帮风、个性化角色。这款游戏不像《街霸》的三局两胜制，而是在一局之中会遇到好几个敌人。玩家还可以自由上下游走来和敌人周旋而不仅仅只是左右移动来出招！在游戏中还会掉落一些道具，使用片刀可以让伤害更大，喝下可乐就可以回复一定的血量。这种设定让游戏看起来不像一款单纯的格斗作品，更似一款动作闯关游戏了，但同时也大大增加了游戏的可玩性和趣味性。



亚历山大大战绘卷 中文版 8.5分

容量 240MB 平台 iOS4.1+

价格：免费

类型 纸牌、策略



玩具总动员：粉碎计划 8.5分

容量 47.8MB 平台 iOS4.3+、安卓

价格：￥6.00

类型 解谜、益智

这不能算卡牌游戏

这个游戏的背景设定在了希腊爱情海，为了这片美丽的土地埃及与希腊陷入了战争。正如大家所知，每一段历史的背后都凝结着无数血泪。



游戏画面很“古感”，看上去犹如壁画

游戏被归入了卡牌游戏中。严格来说，这款游戏更接近于《植物大战僵尸》，属于战略、塔防类。你需要收集钱币，招募士兵，将他们排在五条战道上，迎战敌人。特别的是，这里的士兵是可以根据需要变换位置的，在其附近的8个格子内随意变动。而队伍的最后，还有一个国王，他有着强大而又丰富的群体技能以及防御低的脆皮属性。当敌人来到跟前时，他也会上前近身肉搏。

虽然士兵在出站前都是以卡牌形式表现的，但站上战道后就是一个立体的整体人物形象了，会挥刀、会战斗。硬要说的话，按照这种逻辑，当年《植物大战僵尸》里的植物介绍页面也能看做是一张卡牌了吧？那么《植物大战僵尸》也能算是卡牌游戏么？



自由变动站位，灵活布局



每个地图有多个难度

独特的卡牌玩法

每场战争开始前，都要选择本次出战的兵种。所有兵种的总人数不能大于额定数。战争开始后，将屏幕底部表示的当前士兵拖动至战道中，当敌人靠近时他们会自动攻击。每用完三张纸牌，必须“征用”才能获得更多的纸牌，而纸牌总数有限，用完便没有了。何时能征用到高级兵种，全靠运气，一般来说，越高级的兵种越晚出现。



积累一定能量，国王便能发动总攻

在同一个士兵上叠放同类型卡牌会提升这单位等级

一旦选择“开始进军”，则该单位士兵会垂直向前一路厮杀

每场战斗结束，无论输赢，都能获得一次抽取卡牌的机会

怒鸟入门版

这款游戏是以迪士尼经典卡通片《玩具总动员》为背景的周边衍伸产品。我们熟悉的玩具巴斯光年是本次游戏的主人公。《粉碎计划》里，我们需要操控巴斯光年将手里的球砸向面前的一堆积木，目标是消灭站在那上面的敌人们。除了游戏视角调整为第一视角外，游戏的思维方式和拉弹弓打绿猪绝对是一样一样的。而《玩具》里，前几关还为提供了“靶子”，只要瞄准靶子，就能轻易推倒敌人。更有许多提示帮助你更有效地击中目标，以及较为丰富的剧情衔接。此游戏足以堪称《愤怒的小鸟》之启蒙版。至今仍不擅长打鸟弹的同学们，不妨先来试试这款游戏。





粉碎办公室 7.5分

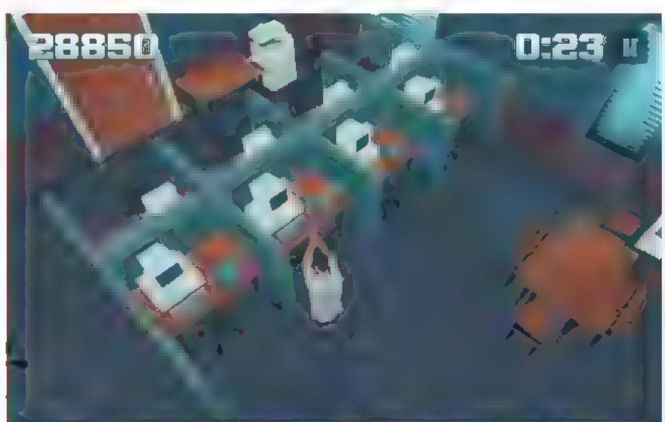
容量 30.3MB 平台 iOS4.3+

价格：￥6.00

去死吧！办公室！

这是款纯发泄游戏。对于长年累月关在办公室里得不到发泄的人来说，这简直就是个救星。主人公史蒂夫是个Slavetech的伟大程序员，在辛苦了一整个夜晚后，所有的愤怒终于按捺不住的爆发了。一分钟内将压抑的办公室毁灭！

办公室里空无一人，不用担心安全；这只是款游戏，也不用担心违法。摧毁任何物件都能都到分数，而大件设备，如电脑、饮水机等，能得到高分。一个办公室被捣毁后，砸了门就是下个办公室（话说这公司可真够大的呀！）进行毁坏的同时，还能听到主人公的疯狂嘶吼，很带感！





植物大战僵尸西游版 8.5分

容量 9.5MB ▸平台 安卓

价格：免费

类型 策略、恶搞



《植物大战僵尸·西游版》是一款基于Android平台的免费游戏。游戏首次尝试与中国西游故事相结合，在延续塔防策略的基本玩法外，更注重了游戏情节、代入感等新的体验模式。全新推出具有西游故事背景的地图，同时大家耳熟能详的三打白骨精、大战红孩儿、真假雷音寺的故事桥段及角色，用户均能够在此版本中体验到。

此版本的推出适逢电影《西游降魔篇》热映，虽然二者全无关系，却难免让人将他们联系起来。在美国，有橄榄球僵尸、disco僵尸；而如今，我们中国也有自己清朝僵尸、秦始皇僵尸和白骨精僵尸了。





拓麻歌子 7分

容量 18.8MB ▸平台 iOS4.3+

价格：￥25.00

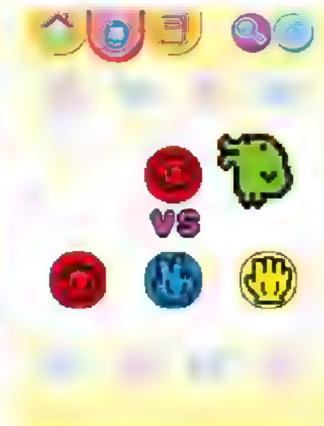
类型 宠物养成、像素、萌

重生的“电子宠物”

“电子宠物”这个词，对于现在的孩子来说，估计是个只能翻历史书才能获知的概念。而遥想当年，这可是个火了一个时代的“搞科技电子产品”。哪个孩子手里有一个“鸡蛋机”可是件很拉风的事！

“拓麻歌子”在日文中就是“小鸡蛋君”的意思，这款游戏的原意也是将当年红极一时的“电子宠物”重生于智能手机。游戏的像素感很怀旧，玩法也和当年一致：喂养拓麻歌子、给她洗澡、陪她玩……而歌子也像个真正的宠物一样，需要睡觉、会撒娇、偶尔刷个脾气，很有爱。游戏制作得很精良，可惜价格贵了点。







克鲁德一家 7分

容量 27.9MB ▸平台 iOS4.3+

价格：免费

类型 模拟经营

Rovio与梦工厂合作改编自动画电影《克鲁德一家》的游戏。游戏的画面很高质，人物延用了电影里的关系，但故事却完全无关。在这里，你可以狩猎、采集、抓各种神奇的生物……建造一个属于自己的旧石器时代。

这已经不是梦工厂第一次推出电影周边手游了，貌似每次都是模拟经营类游戏，这次的《克鲁德一家》也不例外。设陷并且驯服10种进化混种生物是游戏的亮点之一，一些前所未见的稀奇生物让人大跌眼镜。此游戏中也不乏内购，但若不想涉及这一环节，可以再应用内购买程序中禁用此项功能。



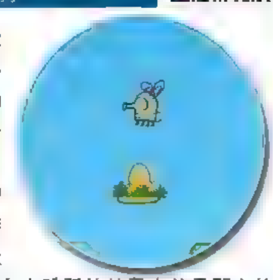


涂鸦跳跃：复活节 8分

容量 6.6MB ▸平台 iOS4.3+、安卓

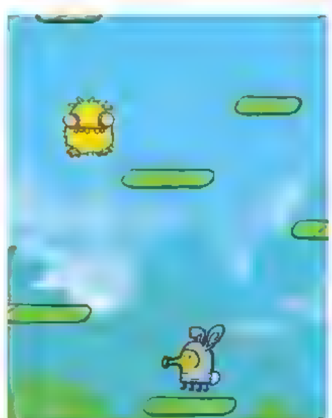
价格：免费

类型 爬楼、跳跃、涂鸦



这一版是在复活节前期推出的，可能中国人对这个节日没什么概念，但在国外可是一个较有意义的节日。这一次，我们的主角将戴上更萌的兔耳朵装，在依旧清新的背景里不断向上攀爬。

相比第一版的涂鸦跳跃，复活节版的涂鸦跳跃更是丰富了关卡，25个关卡让游戏充满了挑战性，玩过第一版的涂鸦跳跃游戏的玩家不会觉得陌生，那个永远必须向上跳跃的长鼻虫总是那么的单调简单。而这一个复活节版本显然加入了更多内容。







谁偷了我的内裤 7.5分

容量 127MB 平台 iOS5.0+

价格：￥18.00

类型 益智、横版过关

这个游戏不下流

以前有部小说叫《谁偷了我的奶酪》，现在有款游戏叫《谁偷了我的内裤》。名字听起来有点18禁，不过游戏本身却是属于超卡通风格的益智过关类的。

垃圾场里的小主角利用自己在垃圾堆里的天赋，向左、向右，时而跳跃，时而黏住其它建筑物，一路收集卷纸并找到丢失的内裤。关卡不会很难，游戏中还有专门的“问号”来提示你克服难关。





梦境追踪者 8分

容量 44.1MB 平台 iOS4.3+

价格：￥6.00

类型 跑酷

崩溃的天堂

这款游戏的背景故事很有特色：神的世界因为缺乏凡间人类的梦想而陷入崩溃。帮助年轻的英雄Nito收集梦想球，让神的世界通过梦想球的滋养恢复以前的模样。

游戏采用高清立体的画面，逼真地模拟了一个神秘而又绝望的未来世界。途中会遇到无数美丽而又奇异的景色，主人公将展现绚丽的特技。独特的背景加绮丽的场景，使这款跑酷与众不同。





高富帅俱乐部 7.5分

容量 42.8MB 平台 iOS4.3+

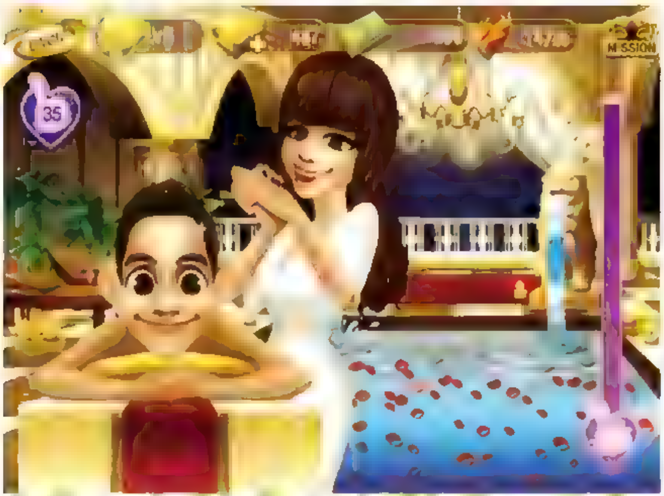
价格：免费

类型 养成、泡妞、屌丝专属游戏

吊丝的高富帅之旅

这款游戏显然是面向广大屌丝群体。在这里，房子、车子、票子通通不是梦想。着最亮的衫在赌场里一掷千金，驾着豪华跑车带美女兜风，成为魅力四射的花花公子。一切屌丝梦寐以求的愿望似乎都能在这款游戏里实现。

游戏画面超华丽，将夜里的赌场描绘地更加炫目。只是这种疯狂的游戏为什么没有白富美版呢？这不科学！





漫漫旅途伴侣 8分

容量 24.8MB 平台 iOS4.3+

价格：免费

类型 游戏辅助软件

一个游戏，两个软件

《漫漫旅途》是一款解谜类的横版冒险游戏。讲述了一个瑞典的黑童话。除了画面、音乐与众不同，关卡的设计也是煞费苦心。如此高端的游戏，叫多少山寨国货望尘莫及。现在，更是已有汉化版放出，能帮助玩家更好地体验游戏。

许多玩家一定会为其高难度的上手感到力不从心。其实，这个游戏还有个配套的软件《漫漫旅途伴侣（Year Walk Companion）》。虽然名为“伴侣”，但却是整个游戏通关所必不可少的。该软件内置6篇英文文章，全部阅读后，便可对游戏的进程有很好的了解。仔细阅读，还能开出隐藏结局。

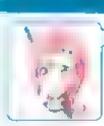
可以说，《伴侣》与原游戏软件在一起，才是完整的《漫漫旅途》。





手游界新宠
人气卡牌收集类手游大盘点

文：小[illegible] 美：哈秋



小 i 有话说

今天，你玩卡牌游戏了吗？

什么？你还在说《三国杀》？

那我只能说：你 OUT 啦！不知何时起，卡牌收集类游戏已经悄然成为手游界的新宠。千万不要小瞧这类游戏，没有十项全能可是无法成功闯关的！不擅长三消、没练过跑酷、未习过经营……那还怎么出牌？



逆转三国

免费 121MB
1054 3+，安卓

关键字：人气卡牌游

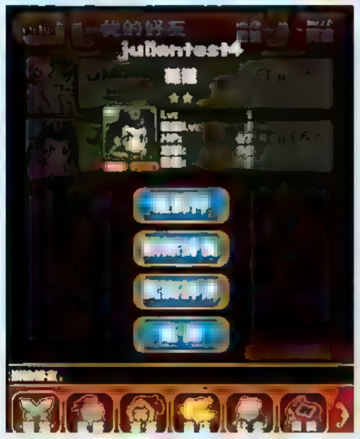
说到近来人气爆棚的卡牌游戏，不得不提《逆转三国》了。该游戏开测至今已有大半年时间，整合了大量玩家的怨念之后，《逆转三国》终于迎来了一次变革性的版本更新。

功能改进用户体验 UP

1、多队伍选择：

[illegible]





2、增加邮件系统：

[illegible]

3、剩余升级经验查看

[illegible]示当前角色等级、当前经验值、剩余经验值。

4、新增公告查看功能

[illegible]以更方便的查询到相关信息。

歃血为盟结交各路英豪

1、同盟保卫战迎接全新挑战

加入同盟的玩家，在完成普通战场、活动战场都有几率获得军粮。个人获得军粮后，所在同盟也将 1:1 的获得该数量的军粮，当军粮达到一定数量盟主可以开启保卫战。

开启保卫战后，玩家将有 3 回合攻击机会，待 boss 出手时必定秒杀玩家，所以要尽可能在回合内能造成更多的伤害，最后杀死的 boss 的玩家还能额外获得大量军粮哦！小提示：在保卫战中武将的主动技、主将技都是无效的。

2、非人民币玩家获得武将的宝地

通过努力战斗获得的军粮可在“换福利”中换取各种奖励。屌丝玩家不花一分钱，只需每天来逆转打几次副本积攒军粮就能兑换超给力的武将咯。

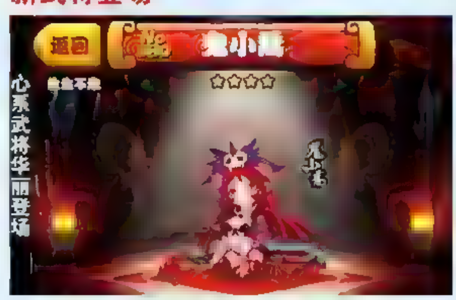
3、同盟群邮件系统

盟主及、副盟主可使用内政管理中的邮件群发功能，可对盟内所有成员发送群邮件，是号令兄弟们一起打 boss 或者分配战利品的不二选择。

4、同盟 buff 全员享受

内政管理中出现了同盟增益状态的培育系统，升级后全员均可享受体力恢复、攻击提高、回复效果、血量增加等特殊效果。

新武将登场



1、五虎上将转世：

此次开放的烈弩黄忠、苍龙关羽、破军张飞、龙胆赵云、龙骑马超 5 位神将都只能通过求神将的方式获得，求出就必定是 6 星哦！



2、皇子超转生

超转生系统新增皇子转生，无论是从技能还是属性上都更进一步，长相也霸气了几分。主动技一律变为 1 回合相克属性无效，其他属性减半，主将技则为同属性武将血量提高 2.5 倍。

我叫 MT Online

免费 56.6MB
iOS4.3+、安卓

关键字
气动画改编



《我叫 MT Online》打着动画片的名号，从刚推出就夺了诸多魔兽玩家的眼球。这是款卡牌战斗的网游，玩法很简单，和诸多新老卡牌手游比起来，只有“同名动画片的衍生游戏”这一个光环而已。其实乐趣并不多，奇怪的是，它就这么火起来了，甚至还发行了海外版。

即将更新 2.0 版

2.0 版中新开放竞技场系统及爵位系统、好友邀请系统、邮件系统，调整碎片系统等。将游戏的整体可玩性一下子提高了许多。

开放竞技场系统

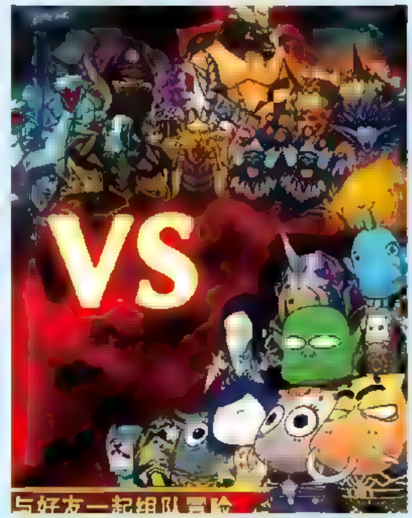
竞技场分为白卡、绿卡、蓝卡、紫卡竞技场 4 种；每种竞技场只可使用对应品质的卡牌进行战斗；每天有一定数量免费挑战次数；并可额外购买一定数量挑战次数；可选择强敌、中敌、弱敌三种不同类型的对手；挑战胜利后，可占领竞技场，占领期间可以获得不同额度的金币奖励；竞技场中挑战成功、挑战失败、防守成功可获得不同积分和声望奖励；



竞技场中可使用金币进行鼓舞，将提高本方卡牌一定血量或攻击；每天获得积分可以兑换积分奖励，积分奖励和竞技场积分每天重置。

安卓版登陆

3 月，《我叫 MT Online》进行了安卓版测试，这意味着安卓版的用户也能很快加入到《我叫 MT Online》的队伍中了。



扩散性百万亚瑟王（中文版）

免费 40.5MB

关键字
华卡牌



风靡亚洲的人气卡牌游戏

《扩散性百万亚瑟王》是由日本领先的游戏研发商 Square Enix 开发的一款在线卡牌手机游戏。这是继《混沌之戒》之后，该公司推出的又一款基于 iOS/ 安卓平台的原创游戏。此游戏在韩国市场成绩显著，自去年 12 月 20 日发布至今，一直占据着韩国 IOS 综合收入排行榜第一位，同时该游戏的 Android 版也位列韩国 Android 排行榜前六名，单天最高收入超过 18 万美金！

游戏背景基于日本超人气漫画《魔法禁书目录》，游戏剧本由漫画作者镰池和马负责。故事是从亚瑟拔出石中剑的画面开始的，成为王的亚瑟将在仙女和属下骑士的陪同下保卫不列颠和驱逐外来的侵略者。

玩家从 3 种类型的亚瑟王当中选择一个来完成游戏内容。所选的不同的亚瑟王将经历 3 中不同的场景。战斗是卡片对战的形式，主人公的卡片和骑士的卡片设定完了之后即可进行战斗，其战斗为自动进行的。此外，在攻击中当玩家的 super 槽张到 100% 的时候，可以使用神剑发动强力必杀技，卡片的不同组合将产生不同的变化，卡片也可以进行合成与强化。







不久将进入大陆市场

《扩散性百万亚瑟王》由盛大游戏旗下公司 Actoz 发行运营，目前已出中文版，不过需要 VPN 支持。而游戏亦将很快进入中国大陆市场，届时，小编将再向大家作详细介绍。

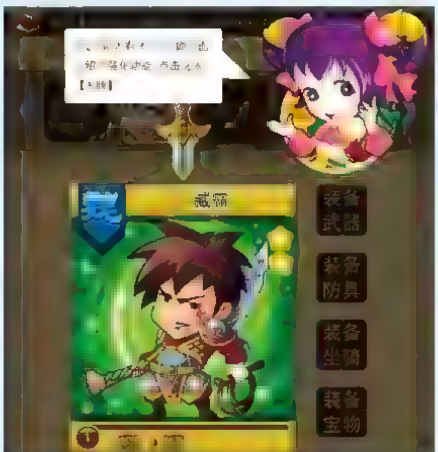


三国来了

免费 78.2MB
iOS4.3+、安卓
关键字

没有最萌，只有更萌

与纯国产的《逆转三国》不同，《三国来了》是款韩版手游。主打卖萌牌，从引导角色“小蝉蝉”开始，就深刻地实践“将卖萌进行到底”。游戏中十分强调卡牌的概念，你将有机会获得大量的卡牌。每张卡牌上都是一整幅武将Q图，对于那些对卡牌游戏中的卡牌有执念的玩家来说，这款游戏非常能满足你。



小蝉蝉，卖萌无罪，过度可耻噢！虽然本主公“有才”是事实啦……（捂脸 ing）



游戏内重叠的武将实在太多。亲兄弟就是亲兄弟，即使效力不同阵营，即使拥有不同的名字、身份，也能一眼认出来。难道

任务就是不停抽奖

曾经，我有多希望不用挂机、不用内购就能无限抽奖。没想到有一天，这么离谱的梦想竟也能成真！

《三国来了》里的任务超简单，那个所谓的“执行”键不会带你进入何战斗模式。说白了，就是抽奖、抽奖、再抽奖！每“执行”一次任务，都能获得基础的经验值及金钱，额外的奖励中，百分之八、九十的概率能抽到武将牌。不管“任务”的战况描述多么激烈，都不要忘了这始终是款“养成游戏”而已。



萌江湖：豪华版

免费 52.7MB
iOS4.3+、安卓
关键字

穿越金庸王朝

《萌江湖：豪华版》是一款国产卡牌手游。一朝穿越，你来到了金庸笔下群英荟萃的武侠世界。在这个恶搞无上限、卖萌无下限的世界里，闯荡江湖、招募一个个金庸武侠小说里的路人及非路人武将、收集武林秘籍、与玩家比武……



穿越的话，不是应该装傻失忆什么的吗？要不要头上三条杠这么直白……

高仿之上

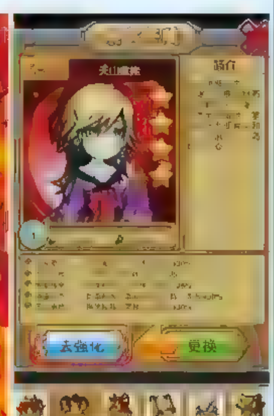


小蝉 VS 王语嫣

这款《萌江湖：豪华版》初看上去，简直就是《三国来了》的豪华进阶版。担任新手引导同时作为卖萌主担当的角色由“小蝉”变为了“王语嫣”；简单直白的“任务”按钮变成了“闯荡江湖”四字……界面画面感更强，画风更华丽，武将牌更详细。总之，《萌江湖》继承了《三国来了》中的一切玩法，并改良、优化、进阶，直到其足够“豪华”为止。能将山寨这门技术玩得如此高深莫测的，放眼天下，除了我大中华，更有何人？







动画感更强的战斗界面



大掌门

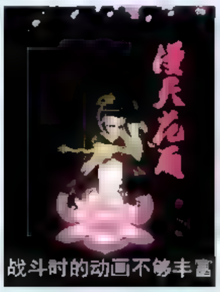
免费 111MB
iOS4.3+、安卓

关键字 中国风 弟子养成

《大掌门》讲述了一段诡异的武林往事。作为掌门接班人的“我”，在接位仪式上被魔教中人偷袭，勉强逃出升天后，为完成师父光大门派的遗愿，创立了新门派，从此踏上一代掌门人的养成之旅。

游戏采用 2D 构图，人物形象显得不够立体，但挺有传统水墨画的感觉。


故事的文笔很有古风



战斗时的动画不够丰富

弟子养成系统

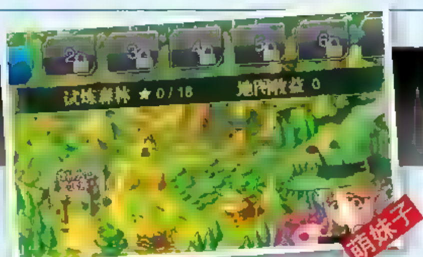
与多数修炼成道的游戏设定不同，《大掌门》里的“我”，是统领整个门派不断招收知名武侠人士的“大掌门”，招收和培养麾下弟子，指挥他们闯过一个个江湖难关，挑战魔教势力，参加一场场论剑比武，最终立于武林之巅。战斗过程中华丽的武功效果是游戏的一大特色。

“武林代有人才出，尽收麾下走江湖”。





游戏中可以通过收徒功能找到天赋异禀，资质出众的武林人士，拥有萧峰、郭靖、小龙女、令狐冲、李寻欢、傅红雪、四大名捕等人将不再是梦想。倚天剑、屠龙刀、打狗棒、金蛇剑、乌蚕衣、软猬甲、宝像袈裟这些神兵宝甲，又亦或是九阴真经、葵花宝典、北冥神功、降龙十八掌、六脉神剑、斗转星移这些耳熟能详的武功招式游戏里都应有尽有。





魔卡幻想

免费 89.7MB
iOS4.3+

《魔卡幻想》是一款魔幻偏卡通风格的卡牌类手机网络游戏。玩家须对自己手中已有的卡牌进行排兵布阵，组合成最佳阵容迎战强敌。游戏内的卡牌分属四大种族，除了种族所赋予的鲜明特点外，每张卡牌本身也有其能力上的偏向。

尽管这是款卡牌游戏，但游戏并没有忽视人设、剧情及对话等细节。相比大多剧情单调甚至无剧情的卡牌游戏来说，《魔卡幻想》里的故事分量更接近一部 RPG 大作。



精致的卡牌人物 大量制作精美的卡牌，萝莉、御姐、帅哥、正太……令人目不暇接



丰富的剧情关卡 上百关难度各异的关卡，讲述从未体验的魔幻之旅

游戏特色



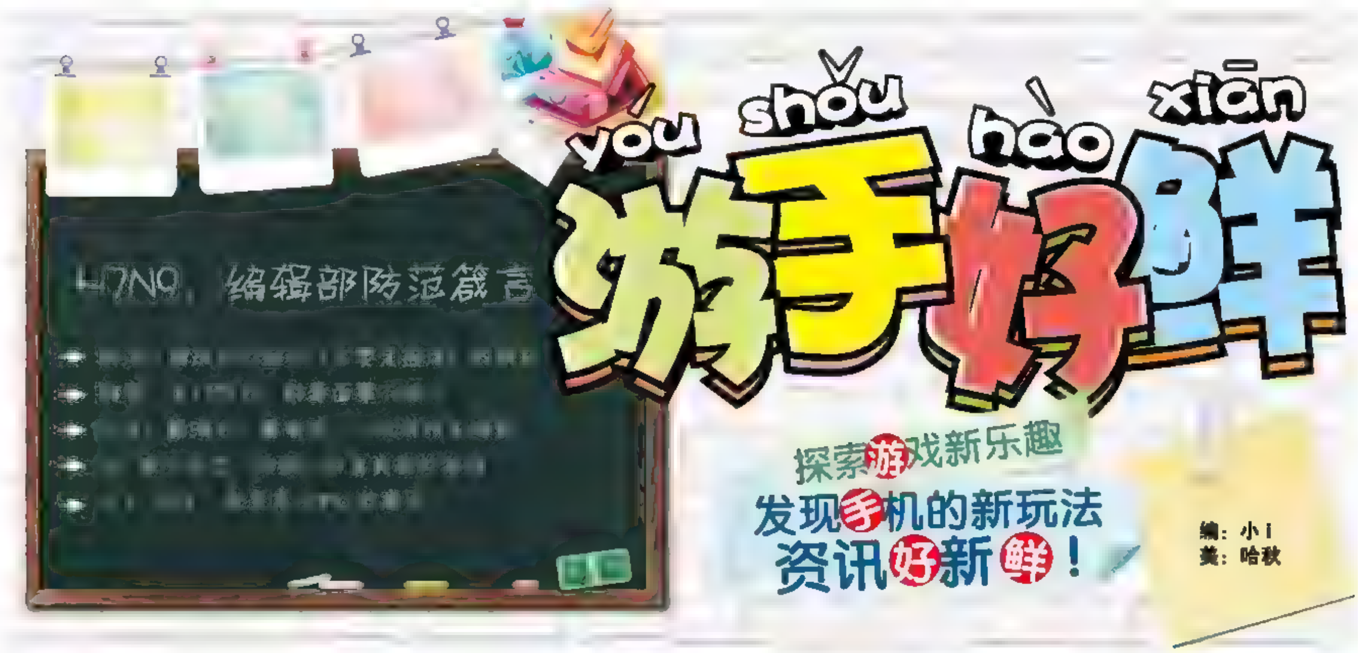
随机的迷宫生成 随机生成的复杂迷宫百玩不厌，迷宫中探寻宝物，奋勇杀敌



华丽的技能效果 闻所未闻的魔法也会出现其中，华丽不浮躁，简约不简单



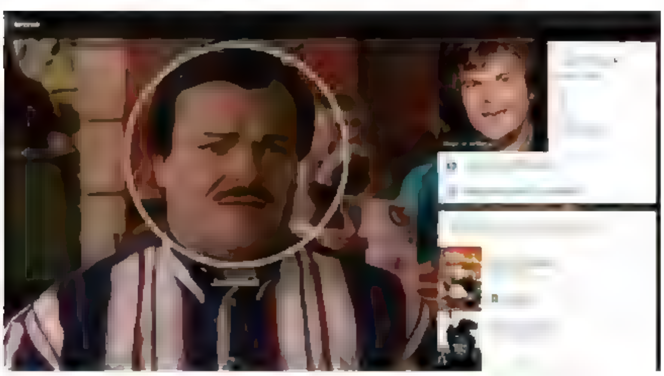
多样的互动元素 竞技场、排名战，PK 争夺王者之位，挑战 boss、发掘宝藏



编：小i
美：哈秋

看电影再也不会想不起演员名字了

Google Play Movie & TV 的新功能：看电影用户选择暂停时，可以点击需要了解的演员面部，屏幕右方就会显示演员的相关信息，比如年龄、身高和其他影视作品等。不过目前只有美国的 Android 平板用户才可以享用该功能。



别忘喝水！喝水提醒软件发布

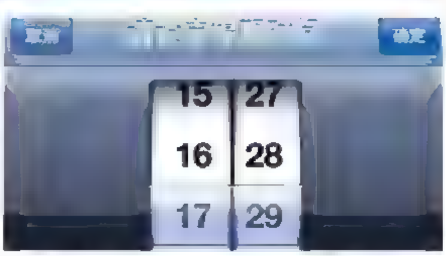


别忘喝水

10.8MB 平台 iOS4.3+

价格：免费

健康管理

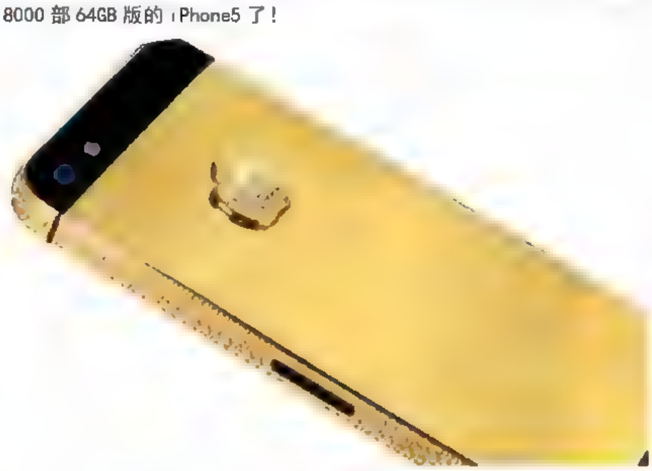


你是不是经常忘记喝水？人体每天需要大量水分，不过很多人要么忘记喝要么错过补充水的好时机。这个叫《别忘喝水》的应用可以设置喝水提醒，在最好的时机给身体补充水分。多种高山流水铃声，每日纯净心语推荐，还有趣味互动让喝水更欢乐。

中国人定做史上最贵 iPhone 5



据英国媒体报道，珠宝设计师 StuartHughes 受一位中国商人的委托，打造出了一部史上最贵的 iPhone5，其售价高达 1530 万美元（约合人民币 9473 万元）。StuartHughes 在这部史上最贵的 iPhone5 上使用了大量的黄金和钻石，而且完全手工制造，最终花费了他 9 个星期的时间才制作完成。从照片中可以看出，这部 iPhone5 的外壳金属部分已被 24K 黄金所替代，而 Home 键上则镶嵌了一颗足足有 26 克拉的黑钻。除此以外，这部 iPhone5 上总共使用了多达 600 多颗大大小小的钻石，仅背部的苹果 Logo 上就镶嵌了 53 颗。而这部号称史上最贵手机的价格是多少呢？答案是 1530 万美元（约合人民币 9473 万元），足以购买 18000 部 64GB 版的 iPhone5 了！



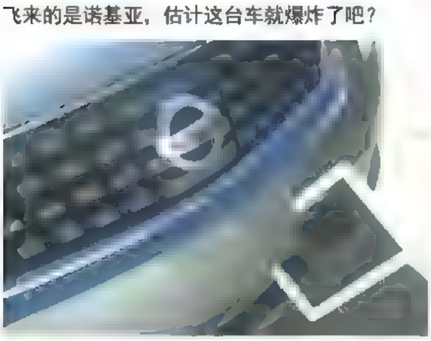
这张图最近很火 为什么微信被收费？

"微信要收费啦！"在沸沸扬扬的传言大热后，腾讯终于官方出来辟谣："微信绝不会对用户收费"。此谣言一出，另一张图片又火起来了：一张图告诉你微信为什么被收费。看看吧骚年，你的绳命耗费在哪些 APP 上了？



诺基亚二代？iPad 完爆 NISSAN

据 Macx 报道，一名女士开车的时候，一台 iPad 从一辆车顶飞下来，直接插进了她的 NISSAN 车的保险杠内。由于 iPad 嵌入的太紧了，这位女士不得不用锤子将 iPad 砸出来。虽然屏幕裂了，可是 iPad 竟然还可以正常使用。如果飞来的是诺基亚，估计这台车就爆炸了吧？



第二届 GMGC 全球移动游戏大会：推免费平台

第二届 GMGC 全球移动游戏大会定于 2013 年 5 月 6 日开展。为给来自全球的移动游戏开发及运营、渠道、外包等企业提供更方便的商务洽谈对接平台，大会将全球首创移动游戏商务对接会，为移动游戏产业链各环节的企业提供一个免费的商务合作平台。其内容包含渠道、人才、外包、投融资并购等洽谈专区，向所有参会企业免费开放。对比目前仍然以发言为主的各种研讨会，全球移动游戏大会无疑又走在了前面，为整个行业的发展提供更方便快捷的渠道。

目前中国联通、91、当乐、Getjar、DeNA、Gamevil、Tapjoy、UC、腾讯、热酷、蓝港、多盟、飞流等移动游戏知名企业均已确认将参与这一平台。



越狱大神 pod2g：如果苹果发布 iOS 6.2 我们将发布越狱

这对于已经升级了 iOS 6.1.3 的人来说是个好消息。此外，近期苹果防护越来越强，很多人担心以后越狱可能会灭亡。大神们称他们手上掌握的很多漏洞，有一些已经存在好几年。总而言之一句话，人在，越狱就在！

放下你的手机！爱玩手机，30 岁男子患白内障

由于工作性质，陈先生经常面对电脑，平时不管走到哪里都"机"不离身，过马路、坐电梯，都要拿手机刷下微博，睡觉前也会用手机看小说。近日，陈先生被查出患有白内障。医生表示，经常玩手机、看电脑，患上白内障的几率会比较高。

▶ 同学们，玩手机也要有克制啊！



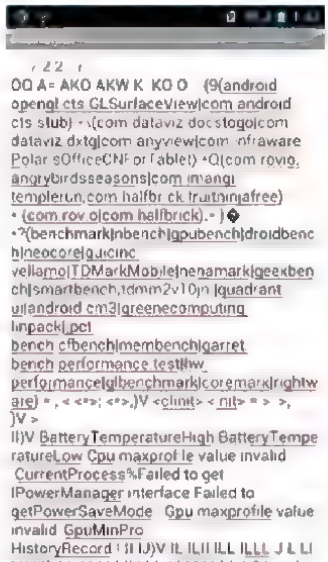
下代 iPhone 将推出多种颜色



日本媒体 Mac Otakara 独家报道称，下一代 iPhone 将会在今年 7 月发布，而除了现有黑/白配色外，还将有 5 种不同的颜色。彩色 iPhone 的传言已经流传很久了，这一次苹果会把它变成现实吗？

安兔兔怒批华为荣耀四核跑分作弊

4 月 12 日，AnTuTu 英文官网发布了一条震撼性的消息——《停止作弊，华为荣耀 2》，矛头直指华为荣耀 2 在代码中针对安兔兔跑分软件进行了优化，以获得更高的分数。



安兔兔头条评论文章全文大意如下：安兔兔一直致力于让手机生产厂商对安卓进行更好地优化，以使用户能得到更好的用户体验。但是，我们发现，有些厂商针对优化的对象并不是安卓系统，而竟然是跑分软件。

出现差距的原因在于，安兔兔在华为荣耀 2 的 \system\app 目录下发现了一个 .apk 文件。“我们讨厌这种行为。”文章最后如此说道。同时他们指出，这一作弊行为并不仅仅在华为荣耀 2 上出现，在华为 MediaPad 10 FHD 上也有。

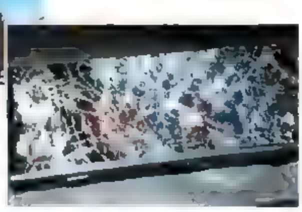


▲ 安兔兔 Google Play 正式版（左）和一个测试版的华为荣耀 2（右）跑分对比，这两者的 2D 和 3D 测试足足有 17% 的差异。

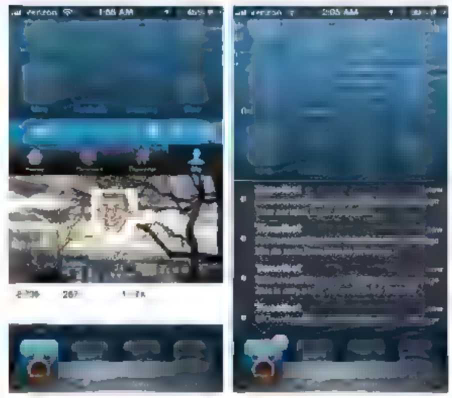
诺基亚专注军用武器 30 年！24 吨卡车压过依然能正常工作



据报道，一位工人不小心将自己的诺基亚手机遗失在工地上。在这期间，重达 24 吨的卡车曾多次碾压过手机。当其尝试拨打电话找回时，竟发现手机铃声来自约半米深的地下，手机屏幕已完全碎裂，但依然能正常工作。诺基亚，专注军用武器 30 年……



不用再等 iOS7 了！神级插件 Velox 降临！



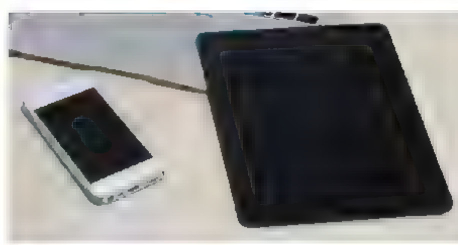
Velox 是一款即将发布的 Cydia 插件，它可以改变用户使用设备的方式。Velox 采用的是一种完全不同的方式来与多款应用互动，而且开发者还可以利用它的 API 来对其功能做进一步的拓展，非常有可能也有潜力对整个越狱社区产生巨大的影响。

Velox 允许用户直接与主屏幕上的应用互动，在不打开通知中心的前提下查看通知。不过这只是冰山一角。Velox 还有自定义“文件夹”特性，为每一款量身打造。用户只需要在应用图标上做一个简单的向上或向下滑动的手势即可调查这个文件夹。

使用这款插件设备中的所有应用都有通知互动功能，但是并非所有应用都有一个专门的文件夹。目前设置、照片、地图、天气、联系人、Safari、Mail、音乐、提醒、日历、照相机以及消息等应用均已经有专门的文件夹了，其他应用的文件夹还在开发之中。

Velox 偏好设置主要有两大部分，包括设置图标滑动手势的方向，还有一个就是禁用某款应用的文件夹功能。手势滑动方向目前只能选择上下两个方向。Velox 将上架 Cydia 的 BigBoss 源，售价为 1.99 美元。

疑似苹果 iPad 5 真机泄露



来自俄罗斯的网站 appleinsider 独家带来了疑似 iPad 5 的清晰真机照片，并声称这款苹果平板电脑将会采用窄边框设计，并会装载 800 万像素摄像头以及新增人眼追踪等功能。

消息称，下一代 iPad 将会沿用 9.7 英寸的 Retina 显示屏，但由于引入了类似 iPad mini 的窄边框设计，所以使得该机的尺寸相比以往 iPad 更迷你轻巧一些，这样更方便用户持握和携带。



背部处理上也同样延续了 iPad mini 工艺和外型设计，并将扬声器置于机身底部，并且还将内置 800 万像素摄像头和加入蓝宝石玻璃。还有比较特别的是，传闻 iPad 5 会有两个前置镜头，据称能够实现 3D Facetime，甚至还会加入人眼追踪功能。

此前传言会使用在下一代 iPad 上的 A7 四核处理器将完全由台积电代工，用以配备 2014 年款的 iOS 设备。而这样的说法如果成真的话，那么则意味着今年发布的新一代 iPhone 及 iPad 仍将使用 A6 处理器（可能会经过改进）。

搞笑18禁游戏 《花花公子拉瑞》将登陆手机

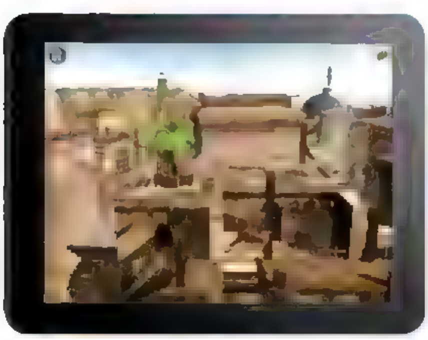
《花花公子拉瑞》系列曾是PC上经典的恋爱冒险类游戏，与其他日系游戏不同的是，本作以欧美玩家为对象，游戏的表现非常大胆，各种让人血脉喷张的画面和随处可见的黄色笑话让游戏被加入了严格的年龄限制。拉瑞这个活宝似的人物可是红遍了西半球。

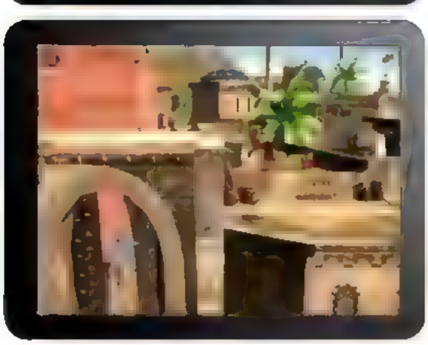
4月1日的GDC 2013（游戏开发者大会）上，游戏开发商Replay Games表示该游戏系列《花花公子拉瑞之舞男世界》第一部将搬上移动平台，并将会与5月中下旬与广大玩家见面，届时，大家又可以重新体验到游戏中各种大尺度画面、恶搞幽默的剧情和谜题！





FC经典回归 《波斯王子2》将推出移动版





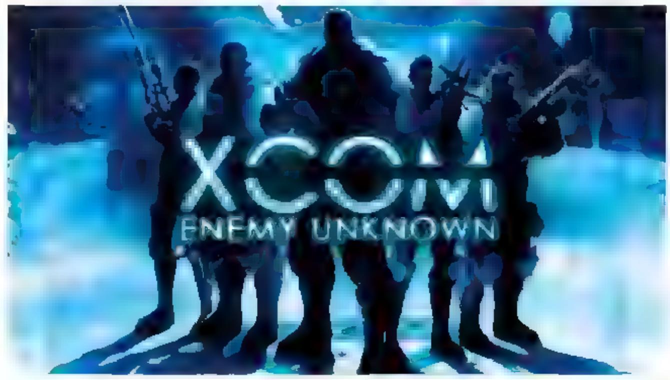
育碧公布了波斯王子系列最新续作《波斯王子：影子与火焰》即将推出移动版的消息。

该作将延续原作三部曲的惊人故事，并重新设计操作方式、画面以及更适应于移动设备的游戏体验。游戏拥有大量物理力学玩法，在《波斯王子：影子与火焰》中，玩家可选择控制方式：虚拟按键或触摸移动。玩家需要闯过15个不同关卡，他们能够运用元素的力量，3种类型的攻击和超过25种拥有特殊能力的武器 来击败波斯王子系列中玩家们所喜爱的全新的敌人。

《幽浮》确认登陆iOS，成败关乎《文明5》手游前景

经典科幻游戏《幽浮：未知敌人》已经确认登陆iOS平台了，而似乎游戏设计师Jake Solomon还有不少大计划。在近日的一次受访中，这名曾担任过游戏教父席德梅尔助手的制作人就透露，他们目前正在认真考虑《文明5》移植iOS的事宜。

Jake Solomon表示，他希望玩家“能在iOS平台上领略到与家用机游戏不相上下的体验，而《幽浮：未知敌人》就是首块敲门砖。你可以玩到《行尸走肉》掌上版、《我的世界》掌上版，还有很多很多。”



除了《幽浮：未知敌人》，Firaxis还以制作过席德梅尔系列而闻名，其中就包括《文明》（Civilization）系列。事实上，玩家此前已经在iPad上玩到划线玩法的缩水版《文明：革命》了，而一款原汁原味的文明游戏在移动平台上却至今未见。因此Jake Solomon毫不避讳地放出话来，只要《幽浮：未知敌人》卖得好，《文明5》就有戏！



山寨版《植物大战僵尸》或年底上架

这款名为《Trolls vs Vikings》（暂译：巨魔大战维京人）的游戏，不管从名字还是游戏截图上，都像极了《植物大战僵尸》。

本作的玩法和植物大战僵尸可谓如出一辙，连游戏开发商都都承认确实模仿了许多《植物大战僵尸》的元素。游戏的最大特点就是加入了多人模式，并且单人模式也会有不同的季节场景变化。

游戏目前还在制作中，开发商Megapop（PS：连公司名字都山寨）称将会着重在游戏的人物角色刻画上，力求让每个人物都与众不同。

想来豌豆菊花军团的走红已然多少年了！时至今日竟还有商家在玩cosplay，经典就是经典，一直被模仿，何时被超越？





超级房车赛：起点 2

■编：阿宅　■美：咖啡

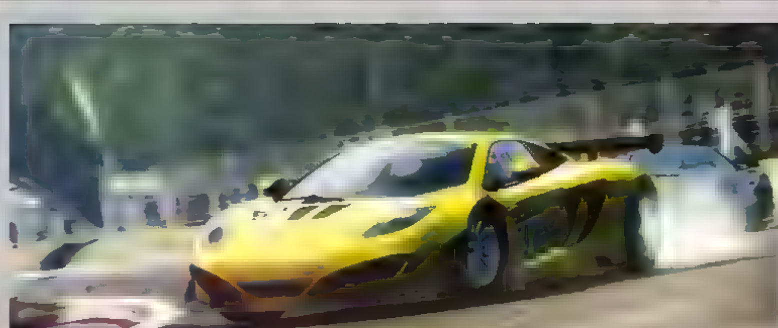
游戏类型　赛车竞速







此次除了时下常见的跑车、赛车专用车、还有养眼的古董级跑车。不过，当玩家使用这些车辆在赛车时要特别注意，本作的比赛可不像其他赛车游戏，冲撞时只会有凹槽或是车灯破裂，在本作中如果玩家的撞击力太大可会让整辆车面目全非，甚至轮胎飞走，单机游戏时可能还无妨，但若玩家是在玩联机游戏，冲撞一次可能就会让玩家变成最后一名，所以玩家的操控性在极速房车赛中就显得相当重要！即使是一些小小的擦撞，太多次的擦撞也会让你的车开始效能降低（如看到自己车子在冒烟…等），所以适时维修车辆也很重要。

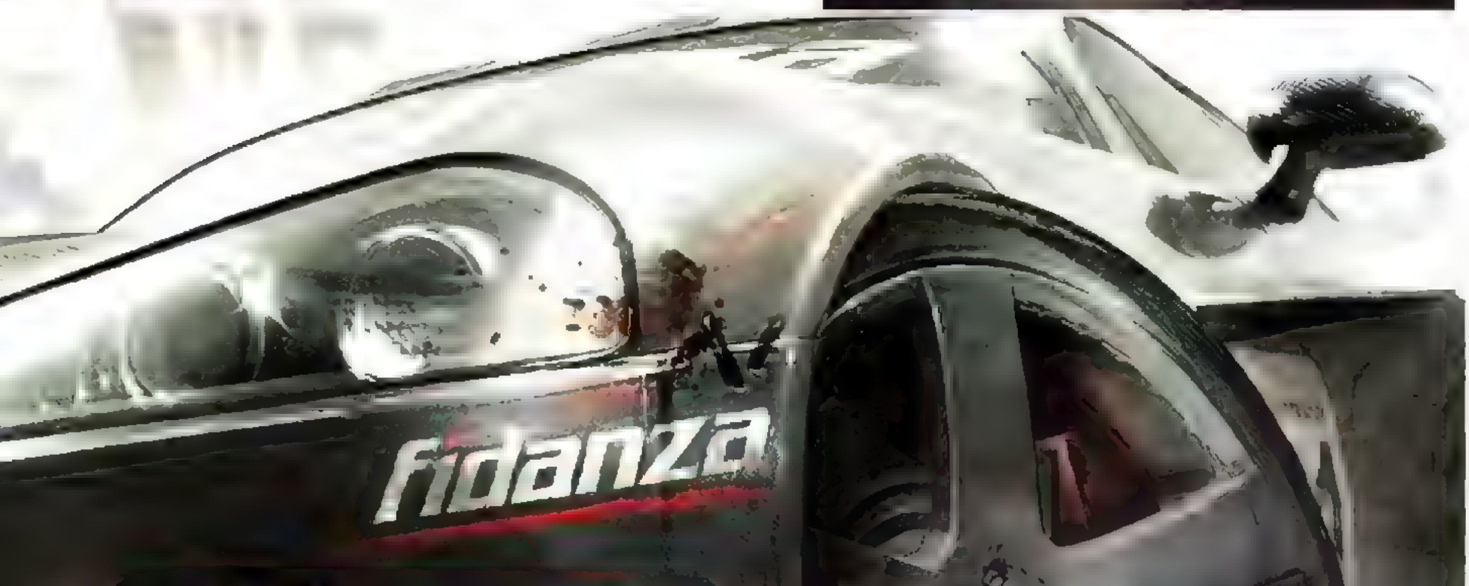


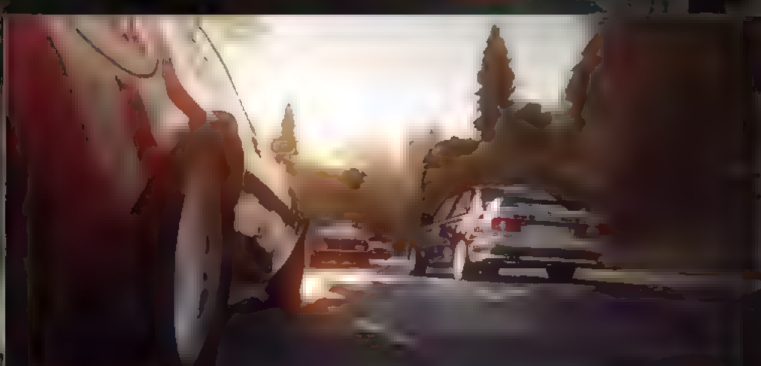
游戏当中这些从各国来的车手当然也有不一样的车辆，制作小组从各国名车辆公司当中选出多辆受欢迎的车种加入到游戏当中，有MartinDB7、JaguarXJ220、FordGT90、SubaruImprezaWRX 等等，当然不只这些，每一家公司的车种都有数十种以上，它们将随比赛的进度而开启。

说到 Codemaster 公司所制作的赛车游戏，极速房车赛与越野菁英赛，一直是许多赛车玩家们的首选，也是赛车游戏的经典之作。其真实的物理反应，和模拟车手的养成方式等等，甚至到可以让玩家随意改车，一直是这两款赛车游戏最诱人的地方。

执行制作人 CliveMoody 日前接受《X360》杂志访谈当中透露，《超级房车赛 2》主机版画质几乎和 PC 版相同，都带来“极致如照片”的真实感。X360》杂志小编对此表示怀疑，认为主机受制于硬件资源，画面应该更差才对，CliveMoody 解释说，玩家在 PC 版 Codemaster 大作上看到的出色画面都源自于 Codemaster 独家光照技术，现在他们已经将其移植到 Xbox360 上，效果同样出色，主机版和 PC 版唯一的差别在于分辨率，PC 版可以高达 1080p，主机版只有 720p。









游戏的多人游戏功能较前作更加丰富，尤其是花样百变的线上多人模式，绝对能够让飙车党们为之疯狂。以下是《超级房车赛 2》多人游戏模式的特性概括：

支持最多 12 名玩家在线同场竞技；

支持 2 名本地玩家分屏游戏；

包含 10 种不同的赛事类型；

游戏集成 RaceNet 功能，并提供专有智能手机应用，玩家可以随时查看自己的线上排名、成就以及挑战赛日程；

玩家通过参与多人竞赛可以解锁新车辆和改装套件，并赚的金钱和经验；

GRID2Rivals 在线游戏匹配系统可自动为玩家推荐水平等级相当的对手，从而为多人线上游戏增添乐趣；

玩家可以自定义改装自己的赛车；

在比赛中引入反恶意破坏机制，进一步确保竞赛的公平性；

允许玩家将自己的比赛录像上传至 YouTube，并通过 Facebook 和 Twitter 进行分享。



勿忘我

■编：阿宅　■美：咖啡

游戏类型 动作游戏　发售日期 2013年6月4日

游戏特点 未来科幻、记忆篡改

适宜人群 乐于尝试新游戏创意的玩家

本作的设定略像“刺客信条”，2084年的新巴黎，虚拟现实与记忆控制掌控着人类。你可以数字化，贩售，购买或交换个人记忆，“AC”的Animus设定被这款游戏增大。人类的性行为活动已消失，只是处在一个社交网络与地理定位技术的简单社会体。这一被称为“监视社会”的社会系统已被居民接受，这是一个没人考虑挑战的世界。我们的主角则是一个女特工，“记忆赏金猎人”妮林具备进入人们思想，来盗取或植入记忆的能力，在一次事件里，妮林被逮捕了，还被抹去了记忆，现在其必须开始一场重新发现自己记忆的任务。





游戏中妮林的动作十分流畅，游戏的战斗和“记忆混合”系统都让人印象深刻。如下面这段视频所展示的，玩家可以在复杂的环境中从容的前进。在游戏中我们需要前往的地方都由橘红色箭头所标示，所以我们不用担心找不到路。游戏的冒险故事是线性的，很容易便能找到任务目标。在平时前进时游戏的视角是在主角肩部上方的第三人称视角，而在需要的时候会自动切换成远距离俯视视角。

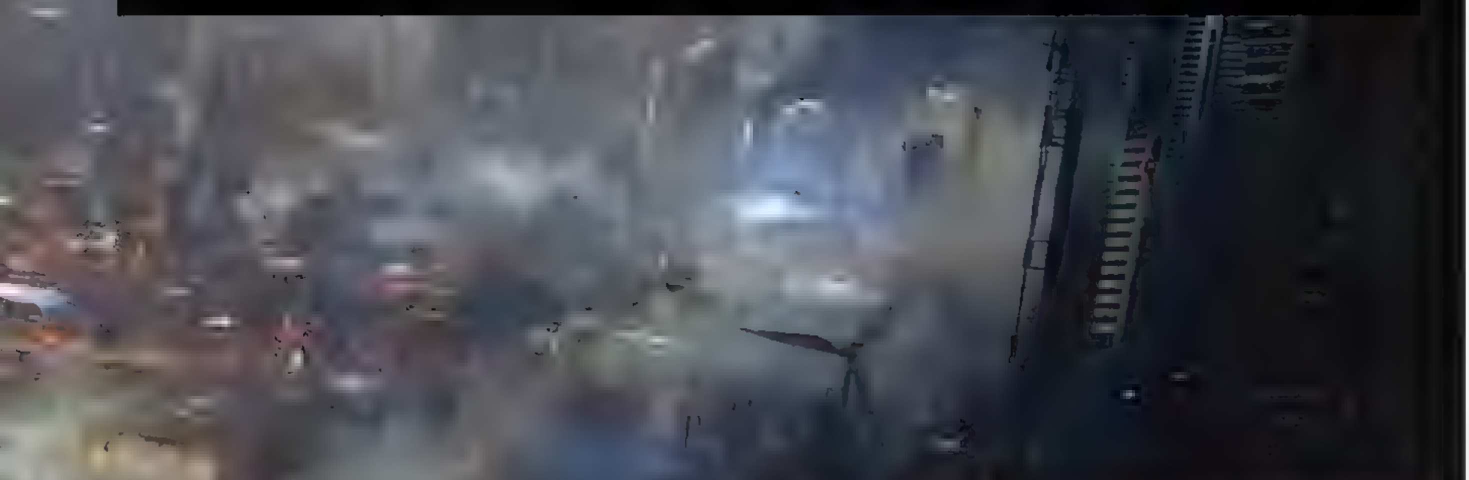




游戏的战斗机制并不像在游戏中登高爬低那么容易上手，它也需要“管理”，不过一旦你掌握了诀窍，就会变得十分有趣。玩家需要通过自己组合格斗技能来得到战斗的招式。在我们升级的时候系统会提示我们解锁新的技能，成功的连击可以造成更大的伤害、回复自己血量或者加速冷却时间，如果组合得当的话这些功能都会十分有用。经过起初一两次熟悉之后，我马上就可以从容应付一群拿着武器的家伙了。

不过与其他游戏不一样的是《勿忘我》中不存在枪支，因为在一个可以轻易控制记忆的世界，政府是不需要枪支的。

游戏的另一个亮点就是记忆更换机制，在游戏的世界记忆是可以出售的，只要价格合适，你可以记住任何你喜欢的东西。不过可惜的是我们要付出的并不只有金钱，因为过度植入记忆会让人上瘾，让人们渴望去忘掉生活中所有不好的事情。有钱的人可以随意去改变自己的记忆，而我们的主机妮林，作为记忆猎手，则可以把人们的一部分记忆按照期望的顺序去混合，从而根据自己的需要去改变人的过去。



游戏据说是为次世代主机遇热的作品，不过玩 PC 的童鞋们不用紧张，现在的中档台式机跑起这款游戏得心应手。

最低配置

系统：Windows Vista/XP，Windows 7，Windows 8
处理器：Intel CoreTM2 Duo 2.4 Ghz 或以上，AMD AthlonTM X2 2.8 Ghz 或以上
内存：2 GB RAM
硬盘空间：9 GB 剩余空间
显卡：NVIDIA GeForce 8800GTS 或以上，ATI RadeonTM HD 3850 或以上
DirectX：9.0c 或以上
声卡：标准音频设备

推荐配置

系统：Windows Vista，Windows 7，Windows 8
处理器：Intel CoreTM 2 Quad 2.7 Ghz 或以上，AMD PhenomTM II X4 3 Ghz 或以上
内存：4 GB RAM
硬盘空间：9 GB 剩余空间
显卡：NVIDIA GeForce GTX 560 或以上
声卡：标准音频设备







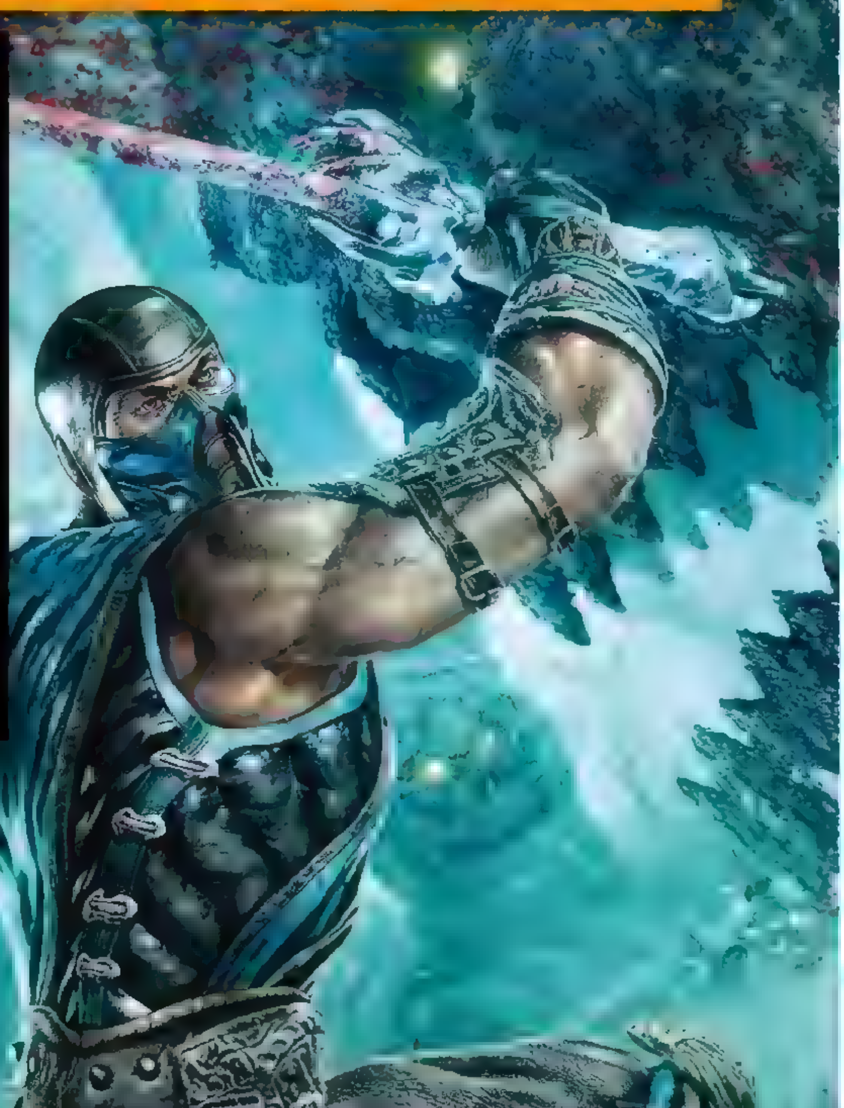
真人快打 9

■编：阿宅　　■美：咖啡

游戏类型 格斗游戏

游戏特点

适合人群



游戏故事是紧接在八代《真人快打：末日战场》之后的情节，但时空背景会来到最初的一、二、三代的故事发生之际。故事主线会由雷神开始，就在绍康（Shao Kahn）要杀死他之际，他向过去的自己（一代）传递了讯息。接着故事就会回到一代的时空，雷神会尝试去了解自己所接收到的异象和讯息，以避免一连串将会招致大毁灭的事件发生，因此这次的故事背景虽然回归到前三代，但故事剧情却会有着大幅度的变化。

玩家在故事进行当中将会切换到不同的角色，开发者表示，在一般的动作格斗游戏中，通常故事是最容易遭到忽略的部分。但在本作中，不同的举动将会影响故事有不同的发展。





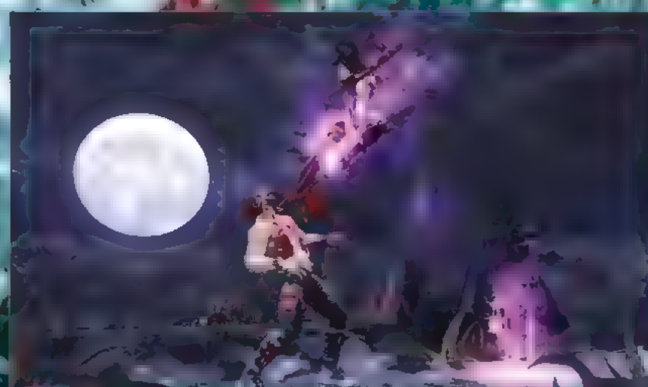


该作品在延续八代作品的剧情的同时也借助现役游戏主机的强大机能将本就血腥、暴力的杀戮画面再次提升到了一个新高度。同时类似于《狙击精英 2》中的“致命一击”特写系统的加入更是让玩家体会到了“拳拳到肉”的真谛。目前，根据国外媒体的爆料称，这款游戏未来或将会来到 PC 平台，而这一消息的源头则是来自英国亚马逊。

在英国亚马逊网站中查阅一番之后发现，该网站确实已经放出了一款面向PC平台的《真人快打》系列游戏年度版商品页面，其中的信息告诉我们，这款游戏将在今年 6 月 14 日正式上架，售价 20.68 英镑（约合 194 元人民币），其游戏分级依旧是 18+。如若此次亚马逊所提供的信息准确，那么我们完全可以期待未来在 PC 上体验这款断肢、内脏满屏飞的极致杀人游戏。







澳大利亚的 R18+ 评级系统是针对所有上市游戏而制定的系统，主要是防止未成年人受游戏中暴力与色情内容的影响，本系统于今年 1 月 1 日正式生效，《忍者龙剑传 3：刀锋边缘》已成为澳大利亚首款 18 禁游戏。

于政策上的压力，很多游戏公司都不得不同时接受 MA15+ 或是 R18+ 两大系统的认定与评级，而且 R18+ 的评定系统要比 MA15+ 稍微严格一些，现在我们还不太清楚《真人快打 9：合辑版》能否经受住这些评级系统的考验，最终与澳大利亚的广大玩家们见面，至少身在中国的我们不必担心这个问题。

合集版是 2012 年的重制版，其中包括了 2011 版中的所有游戏角色与之前所有的 DLC，真可谓是阵容巨大，之前游戏没有在澳大利亚发售，原因就是没有接受 2011 年的游戏评级，所以被禁止在国内零售，即使是华纳兄弟的游戏也没有被开绿灯。迫于政策上的压力，很多游戏公司都不得不同时接受 MA15+ 或是 R18+ 两大系统的认定与评级，而且 R18+ 的评定系统要比 MA15+ 稍微严格一些，现在我们还不太清楚合辑版能否经受住这些评级系统的考验，最终与澳大利亚的广大玩家们见面，至少身在天朝的我们不必担心这个问题。



生化危机 6



僵尸 变异 任务
帅气主角 中国元素

CAPCOM
CAPCOM

7.5

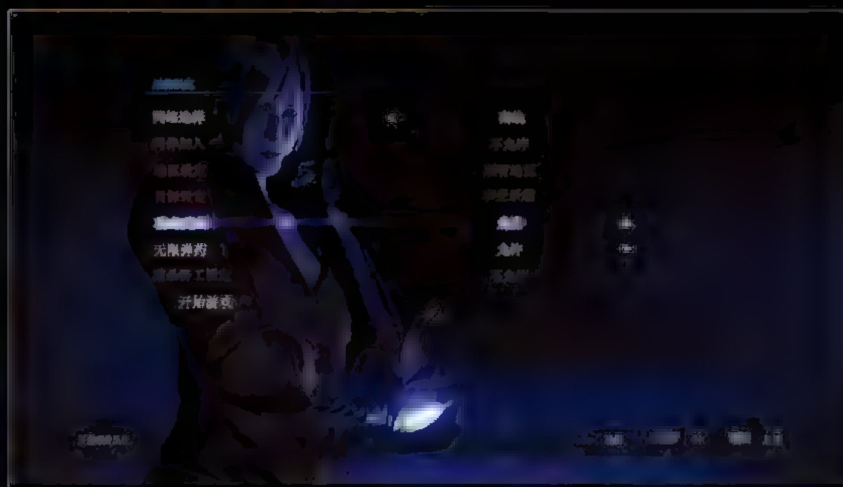
18+



经典作品的窘境

作为老牌游戏，进化创新和雄心勃勃是自然而然的，而作为老牌游戏的玩家也都会接受它的改变。但为了照顾到所有玩家的体验，没能准确地给自己定位，没能找出最重要的元素加以发扬。

故事的陈述方式



本作试图把四个不同的游戏体验整合成一款游戏，但眼高手低，最后换来的却是四不像。有的时候它非常贴近于传统的《生化危机》感觉，主角身处险境，面对恐怖的怪物，玩家的神经将一直紧绷。本作一味地追求规模，刚才传统优势都被抵消。枪战和驾驶的时间都过于冗长，一些游戏创意处理欠妥，结果让很多惊人的华丽瞬间戛然而止。最终的结果就是一款定位模糊的作品，夹杂着一些精彩的瞬间，但随后马上又变得无聊。游戏的核心是四个主线剧情，七名主角。卡普空没有编织各个主角之间的剧情关系网，而只是通过四个相对独立的主线讲述了他们各自的故事。单就这一点，就决定了整个游戏的路数，成就了它最优秀的方面，也造成了最失败的缺点。





相对于其他游戏的怪物，这些怪的智商有待提高

游戏的世界观由这四个故事线体现，四条线之间有着微妙的联系。游戏中的疑问直到最后才有了解答，整个阴谋通过不同的角度逐渐显现出来，制作人员最后抖的包袱让四条独立的剧情故事线发挥了应有的作用。玩家进入一个场景，意识到它在之前的游戏中出现过，回忆起另外一个角色的经历，从而对整个故事的时间线有了更进一步的了解。本作中的剧情故事是一点一点透露出来的，如果卡普空没有选择这种叙事方式，那就不可能达到这一点了。

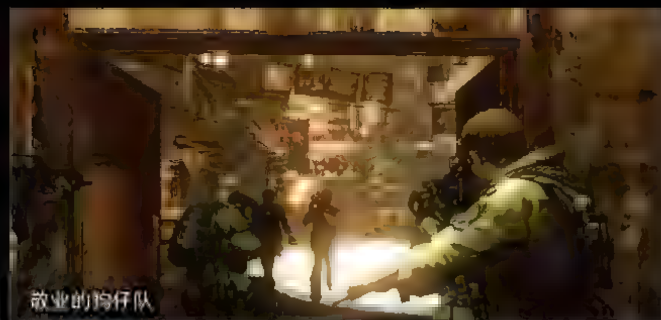
本作中的每个故事线的内容都很丰富，结合了许多不同的环境，不同的敌人，营造了电影版的恐怖气氛，某些场景会深深滴烙在你的脑海里。第一次看到自己被 Ustanak 碾压或者看到一个怪物喷出 C 病毒把一大群人类变为僵尸的场面绝对难忘。这中场面经常出现，时刻都在唤醒玩家的危机感。

然而，这种分层式的叙事方式在游戏体验上起到了反作用。因为不同的主线之间会有交叉，于是同一个场景需要玩家玩好几遍，有的又臭又长的部分真的玩一次就够了。这种重复完全没有好处，因为剧情全都是从过场动画和人物对话中展现的，游戏中的动作流程与剧情无关。这款利用多线叙事制造优势的游戏没能处理好多线流叙事重复性对游戏体验的消极影响。而这种重复恰恰就是本作最大的缺点，游戏中四个主线，单拿出来都非常出色，但撞到一块就不好了。Chris 与巨蛇的战斗非常精彩，但随后在屋顶的枪战冗长而且无聊。Jake 和 Sherry 骑着摩托车和雪地车跑来跑去，虽然阻止 Ustanak 的行动很激动人心，但结果却徒劳无获。这种高潮与无聊的结合让人很摸不到头脑，而且蛋疼无比。

游戏早期，每个主线的模式各不相同，惊悚元素也不一样。如果游戏设计能够一直保持这个理念，游戏体验一定会更好。Chris 的小队被蜥蜴人碾压，Jake 和 Sherry 不停地被 Ustanak 追赶，Leon 和 Helena 躲避 Tall Oak，解开地下实验室的邪恶秘密。Ada 在潜水艇中解决各种谜题。这些游戏体验各有千秋，而核心却忠于《生化危机》系列。如果卡普空能理解，这些不同的故事线不需要严格按照相同的规模编写剧本，那最终呈现的游戏将更出色。他们没必要强行为每个主线添加多样性，他们应该为角色们保持可信的目的性和动机。虽然游戏业界类似的失误比比皆是，但考虑到本作的规模，它犯的错误的规模最大。



各种商店店名是最大亮点



敬业的狗仔队

敌人的设定

在过去的 15 年中，《生化危机》制造的惊悚体验全都围绕着一个中心——你有枪、或许还有队友，但在怪物面前，任何援助都起不到什么作用，各种变种僵尸和 J'avo 就是很好的例子。突然你要和一群拿着机关枪，狙击枪和火箭筒的士兵交火，外加坦克直升机。这些不是第一次出现在《生化危机》系列中了，但这部作品里的士兵实在太多了，还添加了掩体系统，还有一边移动一边开枪的操作，都让本作偏离了《生化危机》系列的习惯，偏离了核心理念。

该游戏在多人合作游戏体验方面做出了极大改进。《生化危机 5》的弱智 AI 臭名远扬。这次，你的电脑队友会更有用，在你需要的时候会提供帮助，而且不和你抢资源，不过 AI 仍然算不上完美，总有时候你下的指令完全没有效果，还有时候你在门前等队友，他却不知跑到哪去了。而双人合作模式则会给你提供更多安全感，好友可以随时随地进入游戏，有真人队友在周围保护，你可以放心大胆地行动。

其他在线功能华而无实，一部分原因是主线剧情的规模实在太大了。佣兵模式在本作中回归，玩家可以在此获得技能点，采用积分制度。主线剧情和佣兵模式交替着玩会更有意思。猎杀模式（ Agent Hunt）可以让玩家扮演僵尸，随机乱入在线玩家的游戏中。但由于僵尸的战斗控制和视角都很随意，所以没什么可玩性。





出色的场景搭建，光影特效和怪物设计让卡普空的一些成果显而易见。除了《生化危机》系列中最具标志性的僵尸以外（这些僵尸都变得更快更强了），本作提供了一系列全新种类的怪物。这是一步险招，但为主线剧情添加了所需的新鲜感。事实上，这些设计中有很多都是《生化危机》系列中最优秀的怪物设计，比如会生小僵尸的 Lepotitsa，穷凶极恶的 Rasklapanje 等等。

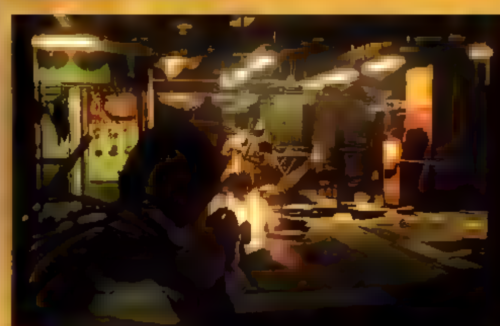




画面表现的缺点



《生化危机》系列最重要的就是气氛渲染。本作中的游戏环境刻画的细致入微，引人入胜，营造出真实感的同时放大了玩家的情绪体验。这也是为什么《生化危机》中的 Spencer Mansion 和《生化奇兵》的 Rapture 世界如此深入人心。这些游戏如果没有打造出真实的游戏世界，就很难达到目前的高度。本作在这个方面完全不输别人，场景类型丰富，从城市废墟，到黑暗墓穴，到险峻山崖，应有尽有。



这些布景的成功要归功于强大的光影效果。与《生化危机 5》相比，本作的场景更加阴暗，整体视觉效果强调阴郁黑暗的气氛。这种气氛直接影响到玩家体验。但这种光影效果也有负面作用，背景中的物体，材质和 NPC 很难让人分辨出来，有的会让人觉得喧宾夺主。但总体来说，《生化危机 6》是该系列画面最好的一部。





晕 3D

游戏的视角离得非常近，使用默认设置非常容易产生恶心等不适，阿宅百度谷歌维基 + 试验后终于找到了缓解的方法。

默认视角很近，施展体术容易晕，只要把视角拉远就好了

只能在"主菜单——选项——视角"中调节，游戏进行中"选项"是调节不了的。

DEFAULT CAMERA FIELD OF VIEW，值越大，人物行走时占屏幕比例越小，推荐选最大 15；

FIELD OF VIEW WHEN AIMING，值越大，人物瞄准时占屏幕比例越小，推荐选最大 15；

POSITION WHEN AIMING，值越大，人物瞄准时离屏幕中心越远，推荐选默认 0。

仔细看，这不是画面崩坏，是剧烈晃动，看久了就会晕 3D……





角色动作僵硬

角色动作一如既往的僵硬，或许这是系列的特色，但是玩过近期其他游戏之后会感觉，角色拉风之余硬邦邦的，连呼吸起伏都没有，像是在操作机器，更别说一些真实的小动作了。





开门动作繁多又烦

开个门能不能爽快些啊，打开门闩后肯定是要推门进去的，为毛非要分成两个步骤么？是嫌玩家手太闲了么？

QTE 提示丑

好吧，这算是阿宅在找茬，只是这提示图实在是丑的可以，感觉是上世纪的设计。



同样是老牌经典游戏，《古墓丽影》的图标就很漂亮



生化奇兵 无限



平行宇宙 混沌理论
大师级音效
华丽而恐怖 天空之城

Irrational Games
2K Games

9.5

17+



有限世界的无穷可能

第九艺术

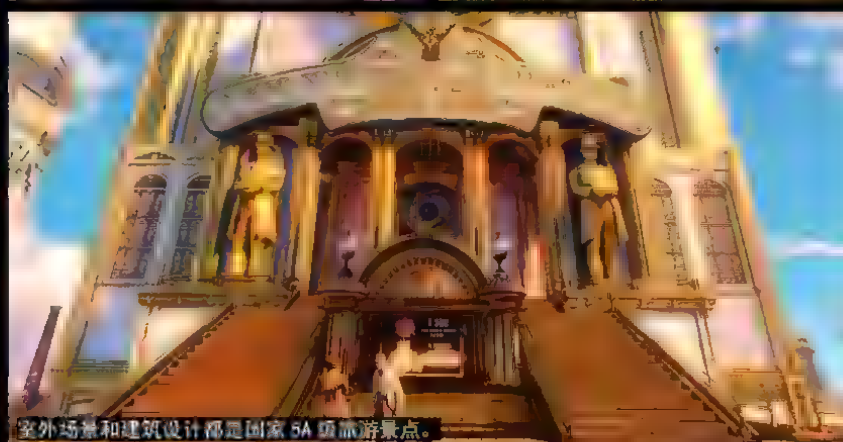
今年要是没有GTA 5，《无限》可能就是年度最佳游戏了。

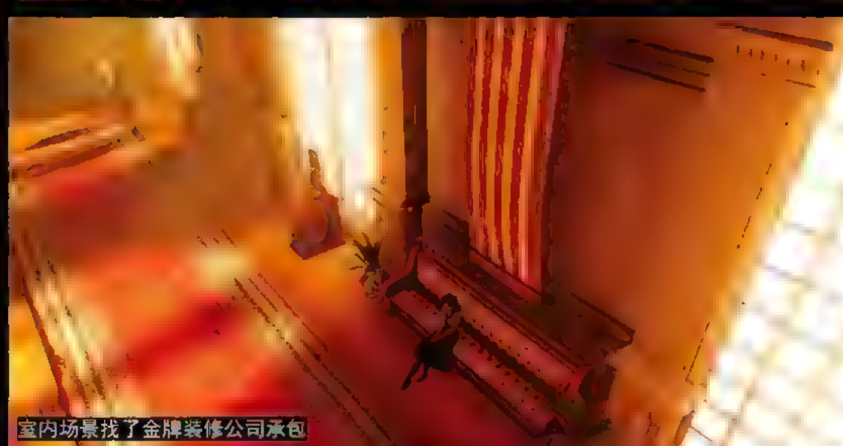
我们常说，一个游戏用的引擎多牛哔多牛哔。但其实很难有游戏把引擎的功能全部发挥出来。因为游戏公司要考虑成本和开发周期。即使这个工具可以提供强大的素材，实际发布的游戏还是千差万别。就好像同样用毛笔，齐白石大师的作品和我的涂鸦画完全是天差地别的存在。

《无线》画面风格明亮鲜艳，稍带一点美式漫画风格，体现出完美的蒸汽朋克的背景。和前两代海底世界的气氛不同，这一代游戏画面更加明亮，金色的阳光和氤氲的雾气让人感觉这个世界无限美好（至少在开头是这样）。


游戏开头用天堂一般的美景欢迎玩家。


走着走着看到惬意的小花园


室外场景和建筑设计都是国家5A级旅游景点。


室内场景找了金牌装修公司承包


街上只看到光鲜亮丽的华服和光鲜亮丽的市容


游戏后期的阴暗场景和开局的阳光形成强烈对比

剧情永远最核心

游戏采用FPS的形式。玩家扮演一个落魄侦探，去天空之城解救一位被关押的少女。不过简单的理解成一个英雄拯救小妹妹的俗套故事就太过肤浅了。这款游戏光鲜亮丽的画面之下有着深刻的人性挖掘和对社会结构的反思与批判。玩家不仅能享受简单的杀戮快感，还可以浸入感官刺激和心灵震撼协调的“那个世界”。只要玩家的心智稍微成熟，一定会被故事牢牢地抓住，忍不住思考这个事情的来龙去脉。随着时间流逝，游戏还为玩家准备了各种出人意料的惊喜。会心一笑和大声赞叹的症状都有可能发生。

剧情时间线

【1874年】

4月19日 主角布克·德威特(Booker DeWitt)出生。

【1890年】

12月29日 布克参与了针对印第安人的伤膝河大屠杀。

【1891-1892年】

布克对自己在大屠杀中的罪行感到懊悔，参加了洗礼仪式。

在一条时间轴，布克拒绝接受洗礼，沉迷酒精和赌博。

另一条时间轴，布克接受洗礼，后重命名为康斯托克（Comstock）。

布克遇到了自己的妻子，和她结婚。

【1892年】

布克的女儿“安娜（Anna）”出生。她的母亲死于分娩。

【1893年】

5月1日至10月30日

1893年芝加哥世界博览会期间。美国至高主义膨胀。自封先知的康斯托克(Comstock)设计出一个雄心勃勃的计划，让美国政府提供资助，由卢特斯(Lutece)帮助设计建造天空之城哥伦比亚。

10月8日

布克为了归还自己的赌债而交出了自己的女儿安娜。后来他改变主意，但还是没能阻止安娜被康斯托克（Comstock）和卢特斯（Lutece）带入另一个世界。安娜穿越世界时落下了一节小手指。

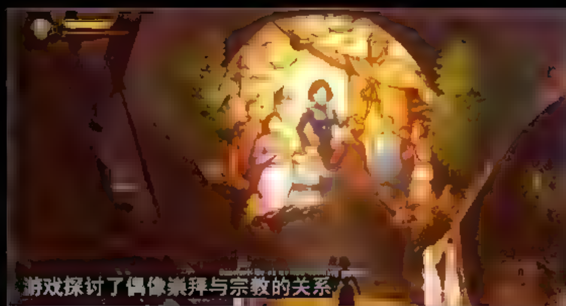
至此，有了两个平行世界。安娜有能力打开链接两者之间的缝隙。

康斯托克（Comstock）宣布安娜是由他夫人怀孕几周后降生的奇迹。并将安娜改名为伊丽莎白（Elizabeth）——哥伦比亚的羔羊。

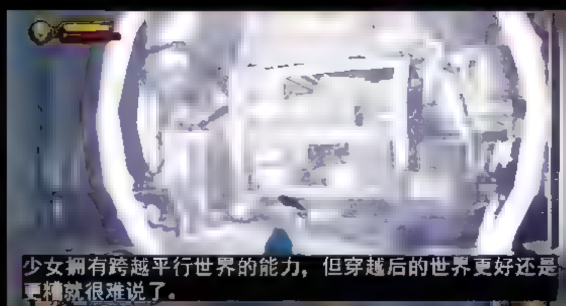
在最终宇宙，也就是通关字幕结束后的结局里。布克在10月8日回到了他的办公室，叫出了安娜的名字。这个宇宙中没有康斯托克（Comstock）。

【1895年】

康斯托克夫人企图向公众宣布伊丽莎白并非她亲生。康斯托克（Comstock）将他的夫人杀害，并嫁祸给菲茨罗伊（Daisy Fitzroy）。知道真相的菲茨罗伊（Fitzroy）投靠芬克（Finkton），后来她参加了“人民之声”组织，并成为他们的领袖。



游戏探讨了偶像崇拜与宗教的关系



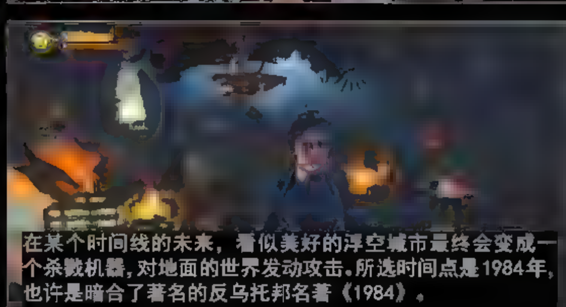
少女拥有跨越平行世界的能力，但穿越后的世界更好还是更糟就很难说了。



游戏讲述了一个选择影响未来，却不能逃避宿命的故事。玩家也能做出选择。



历史中一个小小的分岔，造就完全不同世界里完全不同的人。她们的未来和过去都和主角有关。



在某个时间线的未来，看似美好的浮空城市最终会变成一个杀戮机器，对地面的世界发动攻击。所选时间点是1984年，也许是暗合了著名的反乌托邦名著《1984》。

【1897年】

随着哥伦比亚城的建设。伊丽莎白被囚禁起来。卢特斯（Lutece）利用她的能力进行科学研究，从各个平行世界中为哥伦比亚城的建设搜刮科技。

【1900年】

美国自豪的宣布空中之城哥伦比亚建造完成。开始到世界各大城市巡游。

一些工人开始进行秘密活动。芬克着手制造枪支武装，酝酿革命。

【1901年】

“人民之声”组织的武装力量和哥伦比亚警察发生冲突。

哥伦比亚开始参与国际事件。在义和团运动期间，哥伦比亚在北京向中国民众开火，向世界展示了这个空中之城的武装实力。

【1902年】

美国政府否认了哥伦比亚在中国的行动，并且要召回城市。康斯托克（Comstock）拒绝了这一要求，宣布哥伦比亚城独立。

城市工厂发生罢工，生产瘫痪，后演变成工人和警察之间的冲突。

【1903年】

知道康斯托克（Comstock）杀妻真相的菲茨罗伊（Fitzroy）成为了“人民之声”组织领袖。

【1905年】

哥伦比亚天空轨道建成。整个城市进一步扩张发展。

【1909年】

反抗组织领袖菲茨罗伊（Fitzroy）被捕。后又被背叛者救出。

【1912年】

《生化奇兵：无限》故事展开。

【1960年】

伊丽莎白和布克通过缝隙穿越，短暂地造访了《生化奇兵1》的海底城市，从细节暗示中可以看出这一幕发生在生化奇兵事件之后。

【1981年】

阿尔卑斯山上发现哥伦比亚市的一些遗迹。

【1984年】

布克遇见了一个老年版本的伊丽莎白。在这个老年版本的伊丽莎白所处的时间线中，她被歌唱鸟带走，后来导致了哥伦比亚城对纽约市的攻击。年老的伊丽莎白交给布克一个秘方，让年轻的自己能控制歌唱鸟，以避免她所处的悲剧未来发生。

细节中的魔鬼

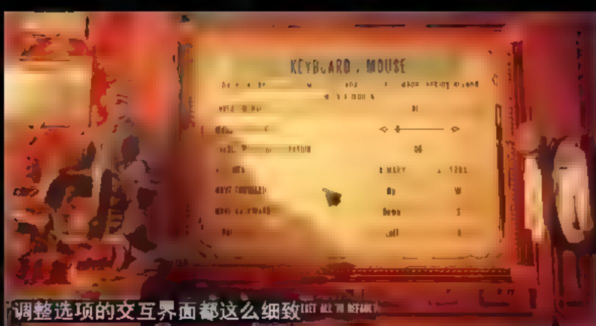
“哥伦比亚”这个城市乍一看温暖和谐，处都是一片岁月静好的模样。但就是在这样的美景之下，玩家还是能感觉出来有哪里不对劲。城市里张贴的古怪海报和海报上的奇怪文字似乎预示着一些诡异的传闻。很少有艺术品能够把这种表面的美好与隐藏的恐惧结合的如此完美。这样又美丽又诡异的表现力在一些经典电影中才能找到。《无限》就是游戏艺术品的一个例证。

在互动方面，游戏中的各种食物汽水都可以拿起来吃，补充红蓝。敌人的尸体上也会有掉落。垃圾桶或者转角旮旯里还有开锁器等收集元素。收集老唱片系统相当于补充的语音背景资料。玩家通过这些唱片可以在杀戮的同时听听哥伦比亚市的虚拟人物会有些什么言论。在游戏的进程中，玩家可以有相当大收集乐趣。总而言之，这个世界并不贫瘠。

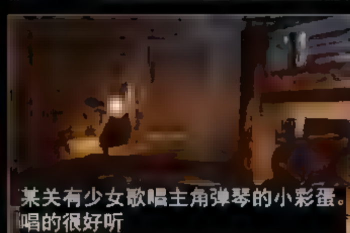
游戏的音乐音效制作简直就是大师级别。早期游戏音乐就像老唱机播放老唱片，有一种富丽堂皇却盛气凌人的感觉。后期的音乐紧绷而邪恶。因为采用了动态混音，战斗时的枪械的响声会根据你所处的位置不同有不同的效果。在空旷的场地开枪和在幽闭的房间里开枪可以听到两样的枪声。战斗中的快节奏音乐特别给力，促使肾上腺素分泌。战斗结束后还有一个固定的小调提醒玩家。有些游戏玩起来开不开音箱都是一个样。但为了玩爽《无限》这个游戏，强烈推荐你好好享受一下其中的声音。

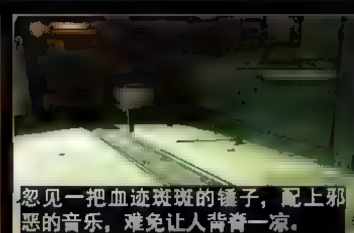

特别请注意游戏中的各种文字和海报，有明显的暗示


游戏中的雕塑也是一大特色，还可以见到各种结构精巧的设计



调整选项的交互界面都这么细致


某关有少女歌唱主角弹琴的小彩蛋。唱的很好听


忽见一把血迹斑斑的锤子，配上邪恶的音乐，难免让人背脊一凉。

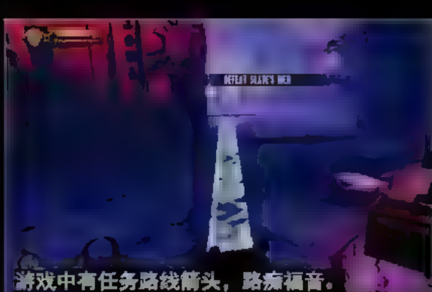
玩！有趣！

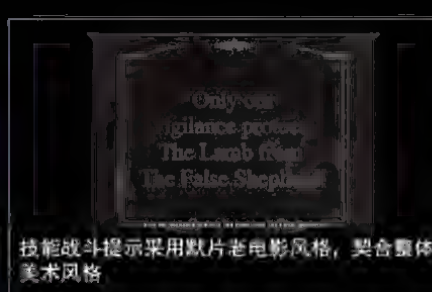
游戏的教学场景是完全嵌入剧情的。玩家可以很容易的了解如何使用各种武器和能力，也会渐渐掌握敌人的特点。游戏难度的提升很科学。既有小型的头目给平淡的旅程加一点料儿，也有 BOSS 级别的挑战需要多次尝试。虽然操控元素繁多，但是操作起来并不会手忙脚乱。基础的操作是左键射击右键施法。在场景战局中，可以让伊丽莎白召唤异世界的辅助。召唤的辅助类型有掩体，枪械，自动机枪或者补给。于是这个场景也就变成了一个小型的沙盘地图。

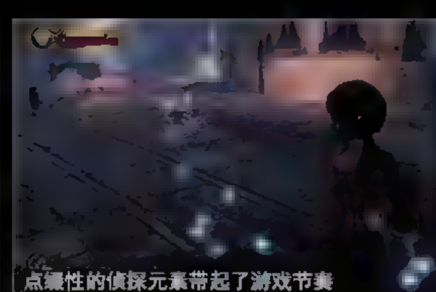
有些评论认为《生化奇兵》系列游戏的自由度不高，没有《上古卷轴》那样的活灵活现的塑造开放世界；但是小编认为它作为一款 FPS 游戏，必须控制好行径路线，避免产生“绕晕头”的惨剧。《无限》为了完整地阐述剧情，没有使用开放世界的设定，但还是有可选的支线任务。支线任务完成难度不低，给予的收获同样丰厚。

目前游戏设计的一大趋势就是越来越高级的 AI 系统。《无限》中主角的行为会对 NPC 产生明显的影响。比如路边的居民看到玩家会有独特的对白和互动（例如暂定谈话瞪着你）。敌人的战斗 AI 做得细致巧妙，很少有站在那里当靶子的事情。多数敌人会发挥自己的特长采取不同的攻击策略。如果你没有做好准备很可能要读档从来。

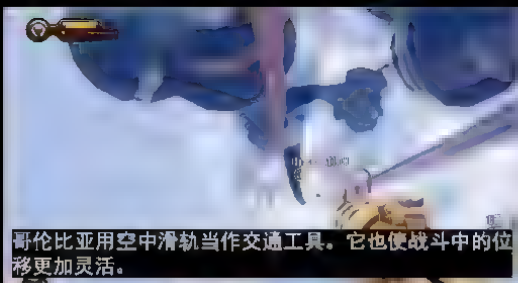
所有 AI 设计中的佼佼者就是一直陪在玩家身边的美少女“伊丽莎白”。她是游戏中推动剧情发展的重要人物，时而叛逆任性，时而甜美可爱，

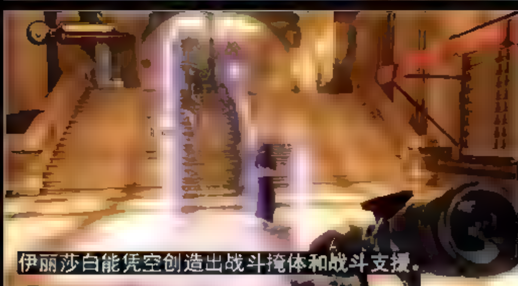

游戏中有任务路线箭头，路痴福音。

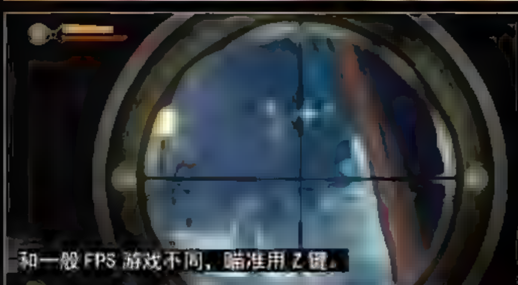

技能战斗提示采用默片老电影风格，契合整体美术风格


点缀性的侦探元素带起了游戏节奏

被广大人民群众推选为人气女主角。伊丽莎白看似是玩家需要保护的对象，但故事中其实一直是伊丽莎白在照顾玩家。当你泻光子弹的时候，她会扔子弹；你没血没蓝的时候又能给血瓶；闲逛的时候还会为你发现额外的金币；就连开锁窍门这种事情也全都需要这位小女孩动手。如果你抬起枪瞄着她，伊丽莎白还会很紧张地逃开说“别戳我”。总而言之，这位个性鲜明的小姑娘完全不是战斗的累赘，反而是战斗的助手。


哥伦比亚用空中滑轨当作交通工具。它也使战斗中的位移更加灵活。


伊丽莎白能凭空创造出战斗掩体和战斗支援。


和一般 FPS 游戏不同，瞄准用 Z 键。

小技巧

《无限》游戏没有多人模式，也没有僵尸模式，这些噱头也许并不是制作组考虑的重点。但这款游戏的战斗系统依然颇有讲究。由于没有主动储存点，玩家只能靠自动保存闯关，好在这些自动保存点还算频繁。

主角的生命分为“盾”和“血”，盾在脱离战斗后会自动回复，血则要靠血瓶和游戏中的各种食物回满。

和近期流行的多数 FPS 一样，《生化奇兵》也有充足的 RPG 养成因素。一方面是可以花钱提升枪械的品质。因为射击模型本身制作优秀，不同枪械的准星是不同的，后坐力和着弹轨迹的差异也很明显。经过不同的强化线路后，可以很明显体会到枪械的升级效果。在正常情况下，子弹储量会有压力，思考使用哪种枪支对付哪种敌人很有必要。

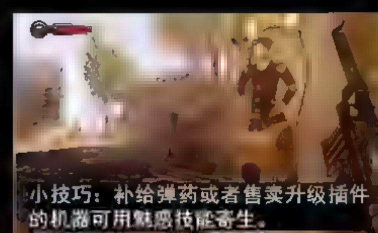
另一方面游戏的法术系统可以控制战场，也可以提供辅助输出。法术技能能升级两次，但都很贵，请根据自己的喜好分配金钱升级。被动技能方面，有设计成衣帽，服饰，裤子，鞋子的“齿轮”配件，每一种“齿轮”都能提供彻底改变战术策略的强大被动增益。例如所有武器弹夹储量提高 70%，或者近战攻击吸血等等。

如果普通的挑战还不够让你爽，通关后可以开启 1999 模式。这种模式下，敌人的攻击更强，生命更厚，你从游戏中获得的金钱更少，难度成倍上升。1999 是高玩虐自己的很好选择。

BOSS 介绍“第一夫人”

游戏中的第一夫人已经死去。故事中反派利用伊丽莎白的能力将她复活成女妖。这位 BOSS 可以无限复活死去的喽啰。弱点是容易受到恶魔之吻的火焰伤害。


场景中隐藏着永久提升血、盾、魔上线的魔瓶。激发收集探索到动力。


小技巧：补给弹药或者售卖升级插件的机器可用魅惑技能寄生。

BOSS 介绍“沉默男孩”

一个外貌古怪的 BOSS。看起来经受过痛苦的折磨。它的行为和攻击模式同样诡异，经常伴随着大批脑袋畸形的近战喽啰。强大近战火力和近战格斗恢复能力是对付他的关键。升级僵直能力后的乌鸦陷阱也很有用。

BOSS 介绍“歌唱鸟”

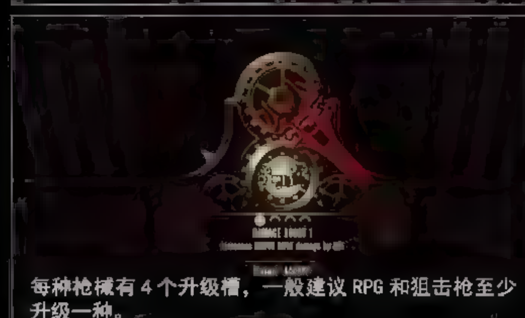
大鸟其实并不是一个典型的敌人。它更像是一种超越全局，压倒性的力量的象征。玩家并不能战胜它，只能躲藏逃命。第一世界中的大鸟因为坠海而死，最后一世界的大鸟被伊丽莎白安详地送走。

BOSS 介绍“勤杂工”

普通头目中较强的一种。免疫大多数控制技能，皮粗肉燥。出场带着“拍爆你”的压迫感。近战特别强大，追到你两脚发软。面对它必须注意自己走位路线。


魔法能力的提升需要耗费大量金钱，只能选择自己喜好的几个升级。


女妖 BOSS 是玩家第一次遇到具有挑战性的大型 BOSS。


每种枪械有 4 个升级槽，一般建议 RPG 和狙击枪至少升级一种。

San12PK



光荣坑爹货 自建武将为王
移动版啥时候出?
攻城更难 AI 更强
比正式版好玩一点点

英文名称：Sangokushi 12 PK
游戏类型：策略回合

7.5

9

推荐人群

补习三国历史的必备良



编：Samtown　美：咖啡

威力加强还靠四化

本次威力加强版最大的亮点在于城市内政开发，这让游戏的耐玩性大增，玩家不能再像之前那样无脑发展，而是需要考虑每个城市的所处地域和实际价值，伴随你国土势力的变化而不断改变。而其次的变化还在于秘策的颠覆性改变和战法阵系统的丰富化，这主要针对战争，尤其是对战的平衡性选择性方面有很大的提升。其他特典和新要素的增加，如幻想剧本霸王袁绍和战国七雄、历史剧本汉朝动乱、徐州变迁、赤壁之战、汉中王刘备和五路侵攻战这些也将整代游戏的内容进行了扩充，玩家进行游戏时都能体会到。

城政开发体系化



城政技能对于城内建筑数量均有要求

之前在《三国志12》正式版当中，最主要的反对意见就是城中建设无脑化了，各大设施不需要操作了，只需丢个人里面就可以了。这让玩惯了“San11”的玩家们很不爽，他们手足无措，找不到手动开荒种地、建粮仓、建市场、建兵工厂、建马厩、手动买卖粮食、制造军械、生产战马的快感了。

从前我们玩三国志系列的时候，一般上来就是种田招商，求贤纳士，接着招兵买马、筑城铺路，等大后方稳定了，我们才能开疆拓土，然后再重复以上的工作。这样的建设模式千篇一律，非常简单，以至于大家找不到玩开心农场的感觉。而本代威力加强版的城市内政，新增了前所未有的城市技术体系，让内政更有针对性了。从此以后，城市内政建设的布局感变得尤为重要。城市技术体系看起来纷繁复杂、庞大无比。但是系统来看主要还是分为五大类，依次是都市科技、特殊技能科技、兵种研究技术、辅助内政技术、计略妨害科技。这其中都市科技和辅助内政技术都是用来强化后勤的。

都市科技分为保安强化、道路开发和防灾技术三种，这三种技术所有都市都可以开发出来，并不具有特殊性，但是必须使城内的各种设施达到科技需要的总等级，这些技术才会被自动激活，初玩的时候，不用刻意去追求这些技术升级，刚刚起家的时候，最好的战略就是攒钱攒粮爆兵抢地盘，没必要早期就把资源浪费在这些技术升级上，除非你有了稳定的后勤，这时候大可以静下心来慢慢升级，这些特技到了你拥有半壁江山的时候非常有用，你不用总腾出手去管理那么多后方城市了。而辅助内政技术有农园开发、荣誉、市场活性、量产技术、筑城术、筑城术极、军医育成和治疗设施 8 种，这些玩意儿其实有点鸡肋，早期用不着，后期太无聊，大家也就当模拟城市玩玩，前期战争频繁朝不保夕的日子，还是少玩为妙。



军备物资是你拓展[illegible]土的必要条件

兵种技能细优化

之前正式版游戏里的兵种是最为玩家所讨厌和诟病的，兵种极为简单，就是枪、弓、骑三种，单调到连《霸王的大陆》都不如了……之前系列好歹也有个铁骑、强弩什么的呢！所以在在威力加强版中，终有开始有增强的特种兵了。这就是都市内政中新增出来的兵种研究技术，玩家可以在之前没啥大用的制造所里进行制造，随着技术等级的提升，你就可以造出虎锐、大盾、重装、战车等装备基础兵种，使其在各自属性基础上有提升，相互针对克制也更明显。而还有一些诸如战象兵、藤甲兵、山越兵这种只能有特定武将和异民族武将所拥有。

而在技能方面，光荣也做了一定的强化。最大的变化就是推出了城市里的特殊技能科技。它分为神速技能、水练技能、远射技能、攻城技能和兵器技能五种都市科技，这个玩意儿就非常牛逼了，它的特点是，如果某一个城市这五项技能被激活，那么此城中的所有武将都将获得此项技能的加成。这就有点恐怖了，攻城的时候碰到全城老小都会远射技能，那么此城就是很难啃下的硬骨头了。这个技能是实实在在的战斗力加成技能，而且各有特点。可能光荣也觉得之前的正式版游戏攻城太过简单，导致玩家的游戏时间很短，不一会儿就统一全中国了。所以加入了这种特殊技能，等于让守城方更强了，这样你攻城略地也就不那么容易喽。

说到守城增强又不得不提内政系统里的计略妨害科技，包括筑城妨害、筑城大妨害、兵法阵看破、制造妨害、出阵妨害和出阵大妨害这 6 种科技。这些科技多用在前线城市里，非常实用，出战时的兵法阵看破、出阵妨害，都能直接限制进攻方的出战。筑城妨害更是能直接把你的城防变成纸糊一般不堪一击。



武将 PK 也增加了爆发的几率

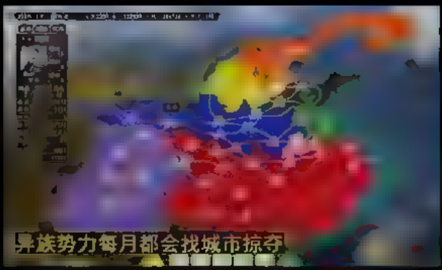


新特种兵让战斗更加有趣

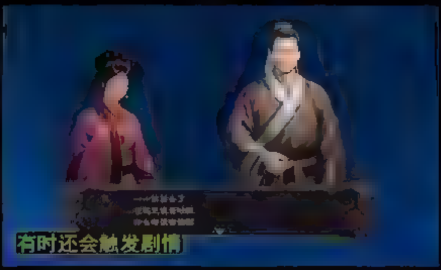
异族崛起智能化

在正式版里，异民族势力完全是打酱油的角色。偶尔出现一次不痛不痒，对势力的发展进程毫无意义。而加强版里对整个异族势力系统做了很大改进，除了将他们的数量和实力增强外，你还可以"借师助剿"通过外交手段，使用金钱粮食收买，邀请他们骚扰敌对势力。这个特色比较无耻，要知道在高端局里，异族是很强的，动不动就会让你破产哦！另外光荣还加入了对异族的外交系统，让他们看上去更像一个势力存在。你可以派武将去交涉，与他们进行商业往来，交换钱、粮、兵、器都可以（口才好还能讨价还价哦）。等你和异族的"友好度"上升，你出战的时候，可以直接邀请这些蛮夷对敌手进行联合攻击，这些蛮夷都有强力的特色兵种，威胁很大。

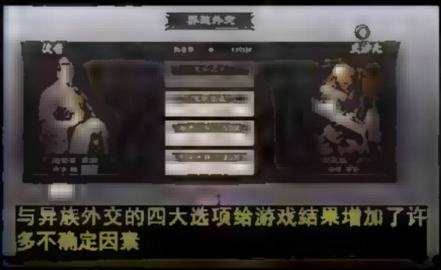
但是邀请的异民族是有地域划分的，各地只能邀请特定的少数民族。若想骚扰和攻打那个城市，只能邀请在此城势力范围内的异民族势力。这些异族势力都习惯乘人之危落井下石，哪个势力哪个城市刚被攻击过城防低下治安低下了，这些家伙就会跑过来趁火打劫，所以对他们既要防备也要拉拢，才能真正地师夷之长以制夷。



异族势力每月都会找城市掠夺



有时还会触发剧情



与异族外交的四大选项给游戏结果增加了许多不确定因素

角色扮演养成化

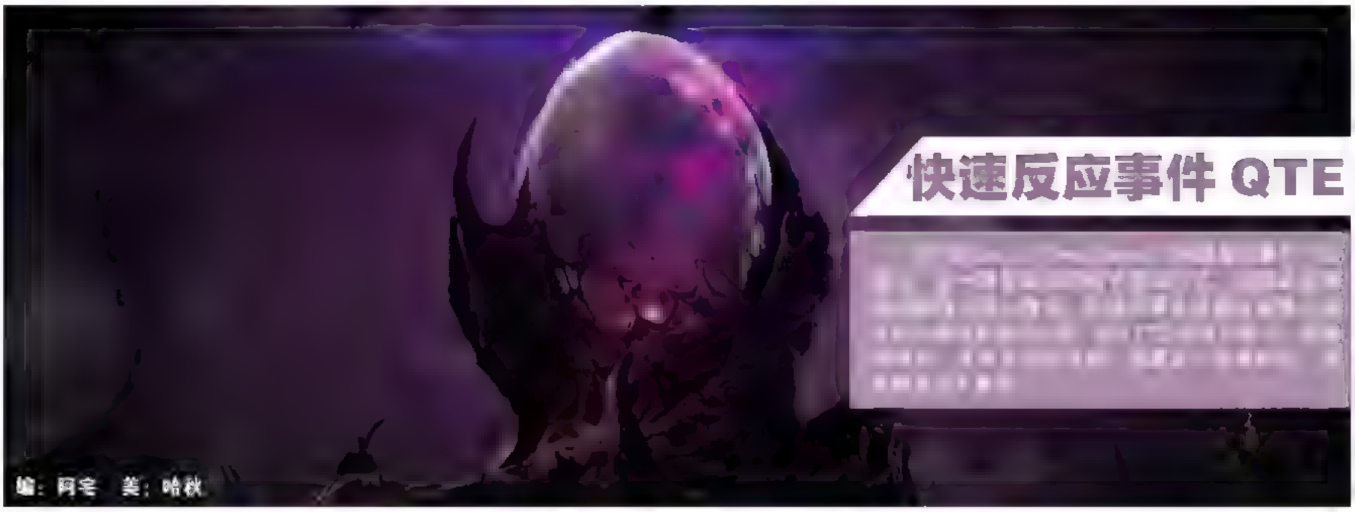
终于光荣还是把当年九代、十代里的角色扮演体系请了回来，也就这点还能安慰一下我对游戏失望的心情。威力加强版里面，我们又可以像《三国志 10》那样发现武将、培养武将、派他们去做任务，然后获得天赋技能成长了。最有意思的是，我们求贤会常常求到一些莫名其妙的路人甲，我们可以凭自己的愿望，把他们培养成你想要的名将，这是个了不起的特色，说白了，很多人都是冲着这种模拟养成元素来的，单纯的攻城略地，《三国志 12》并没有什么新鲜之处，他的优势也就在于回味历史和改写历史。



谁不想在三国历史上刻下自己的名字



养成武将的照片也是全新的



快速反应事件 QTE

编：阿宅　美：哈秋

最早出现在 SEGA 的《刑事快打》上，但是表现的并必要，而且玩家体验也不怎么好。由于是比较早期的游戏，所以只能从录像中找到画面。QTE 在主角奔跑的时候会出现，按成功后主角跑动中击倒敌人、或是躲过敌人的强大攻击。



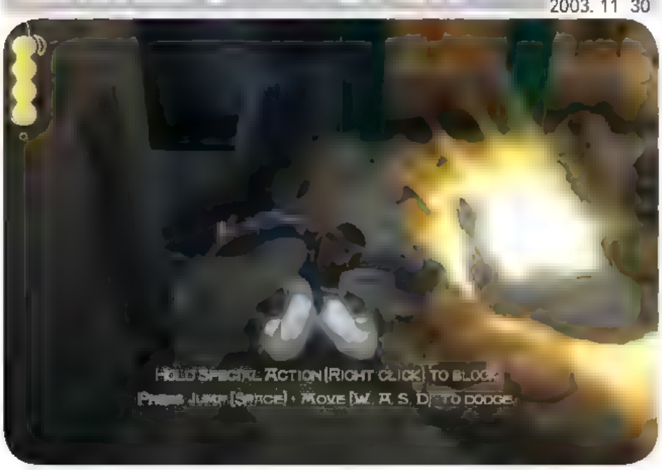


战斗型 QTE

这是考验玩家战斗中即时反应的系统，在实际游戏过程中，玩家要对游戏画面上出现的按键迅速作出反应，并按下与画面所对应的按键 其出现的按键有单个的按键也有组合按键，上面提到的《刑事快打》就是战斗型 QTE。

波斯王子：时之沙

游戏类型
动作冒险
发售日期
2003.11.30



王子使用匕首吸取僵尸身上的时之沙时出现 QTE，不过作为一个偏迷宫的动作游戏战斗场景实在是少，给玩家留下的印象不是很深。

波斯王子 3：王者无双

游戏中将 QTE 制作的更加流畅，王子在接近敌人的时候会出现的一系列动作。

战神 2

游戏类型
动作冒险
发售日期
2007.3.13

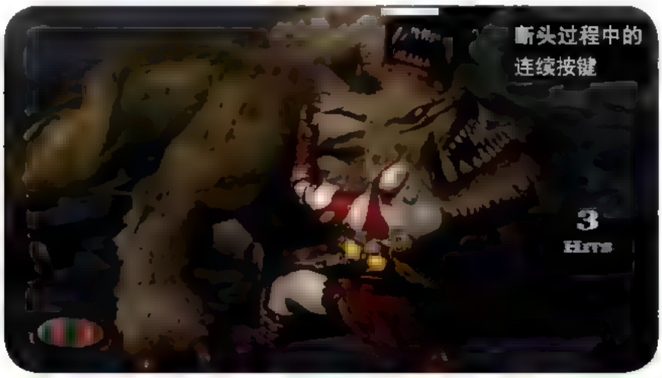
该作是《战神》的续集，剧情紧接着 1 的结尾，讲述奎爷向众神复仇的故事。该作是将战斗 QTE 刻入灵魂的一款游戏，每次 QTE 奎爷都能拉风帅气的终结一个小怪，打 BOSS 时则是各种彪悍的连招，单键、连续、多键使 QTE 的完成方法得到了丰富。



奎爷的招牌动作——斩杀小怪



三头地狱犬打倒一定程度后可以断头



断头过程中的连续按键




BOSS战中的多按键QTE

战神3

游戏类型：动作冒险
发售日期：2010 3.16

克雷多斯（奎爷）过去被誉为是斯巴达军最强的战士，后来成为了众神口中的"Ghost of Sparta"。以往曾领着手下到处征战，以有效但残暴的战术获得多次的胜利。但一次与野蛮人之战当中惨败，死前向战神阿瑞斯（Ares）以自己的灵魂为代价换取生命，而阿瑞斯亦接受这一笔交易，赐予混沌双刃（Blades of Chaos）给克雷多斯，虽然克雷多斯最后取得胜利，但自始就为战神作奸犯科。一次在受阿瑞斯操控下，错杀


游戏中将QTE等战斗元素演艺到极致的一场BOSS战——击杀泰坦巨人克洛诺斯

了自己最爱的家人，每晚亦受到杀害家人的噩梦困扰，于是决心向阿瑞斯复仇和寻求从噩梦中解放的方法，其间做了众神的奴隶十年。本来雅典娜答应他只要克雷多斯杀掉阿瑞斯就让他不再受噩梦困扰，但杀掉阿瑞斯后，不但没有从噩梦中解放，更被雅典娜逼做继任战神。其后更被亲父宙斯陷害，但在盖亚的帮助下，成功找到命运三女神改变自己命运，但因为三女神不许克雷多斯回到过去而被他杀害。最后一刻，当宙斯快被克雷多斯手中的神剑刺中时，雅典娜却挡下致命的一剑，临死前告诉他宙斯是他亲父一事。累积心中的对神的愤恨和雅典娜的死，促使克雷多斯联合众泰坦（Titans），向奥林匹斯进行复仇，开展God of War 3的故事。

战地3

游戏类型：动作，第一人称射击
发售日期：2011 10 25

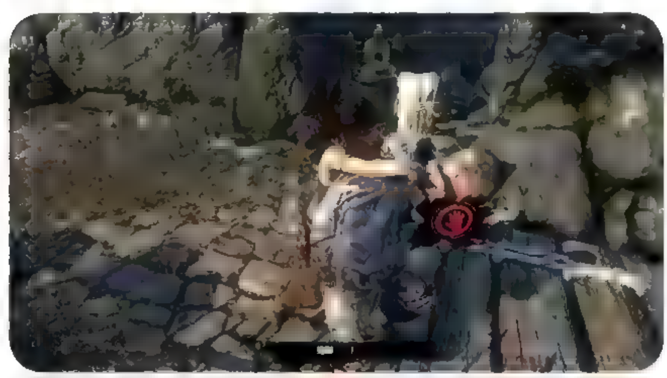
感受真实的战场——感受子弹和爆炸的冲击，还可以将你的武器架在任何地形上。无与伦比的载具大作战——海陆空三军载具轮番出场，配备超音速炸弹的喷气式战斗机回归，为本作带来目前最优秀的多人游戏载具作战体验。巷战——把战斗带到美国、中东和欧洲的各个标志性和意想不到之处，包括楼房林立的街道、大城市市区中心和一马平川的野外，打一场现代的战争。

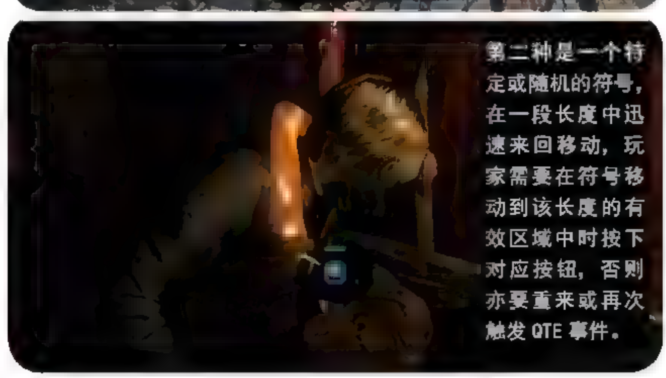
虽然该做以第一人称设计为主，但是在剧情模式下，有大量的QTE成分使玩家在第一人称视角情况下也能体验QTE带来的节奏感。


单击鼠标右键后会反击敌人

按法上的种类

第一种是屏幕给出一个或一组，特定或随机的按键符号，玩家需要在最短的时间内输入屏幕上的符号。在规定时间内（通常是1秒以内）完成所有输入则判断为有效，否则就要重来或再次触发QTE事件。




第二种是一个特定或随机的符号，在一段长度中迅速来回移动，玩家需要在符号移动到该长度的有效区域中时按下对应按钮，否则亦要重来或再次触发QTE事件。

剧情型QTE

顾名思义，按照情节的发展来按键，这种QTE相比前一种不是那么紧张，经常在战斗外出现。

莎木

游戏类型：冒险游戏
发售日期：1999 12 29

故事主要是围绕着主角芭月凉的爸爸芭月巖过去在中国带回来的两块青铜镜（龙镜、凰镜）。身为芭月流柔术的一代宗师芭月巖，在儿子面前被一个来自中国的武术家蓝帝杀害，龙镜亦被蓝帝夺走。儿子芭月凉（故事主角）誓要报杀父之仇，追随着蓝帝的足迹到了中国。他在中国遇到了各种各样的人，构建着复杂的人物关系，并渐渐揭开谜团。虽然游戏中有战斗QTE，但是令人记忆深刻的还是一些帮助路人的剧情QTE，让人联想起了成龙式的电影。

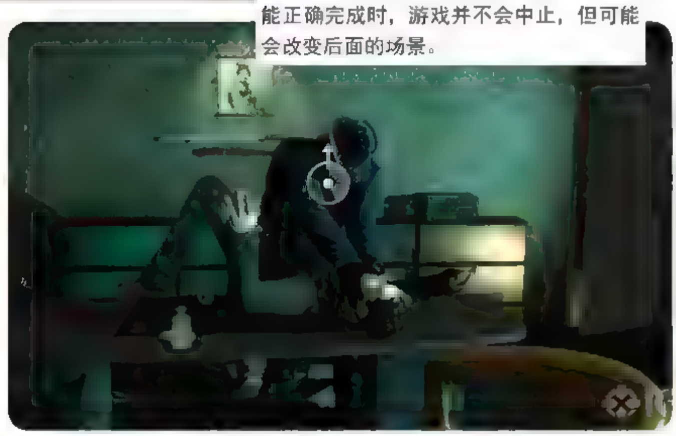




游戏类型：交互式电影冒险类
发售日期：2010 2 18

很多场景中玩家并不能完全控制角色，而是要按下QTE，比如在面对面肉搏和疯狂地在公路上逆行的场景。当动作没能正确完成时，游戏并不会中止，但可能会改变后面的场景。





网游也有QTE

网游《御龙在天》中也融入了多种QTE

对战BOSS时，只要触发此类QTE，用各种方式弄死它成为可能。





每一种兵器单挑小怪，都有几率触发不同的QTE动作，一招斩敌。





玩家能通过QTE操控游戏剧情，三英战吕布，胜负全因你的操作。



DLC 补完计划

熬夜的游戏通关了，完成度100%了，享受成就感之余会有些蛋疼的忧桑。所以，本期开始阿宅会不定期的挑选一些好玩的 DLC 介绍给大家，希望童鞋们能够喜欢。

编：阿宅 美：哈秋

暴君华盛顿



刺客信条 3

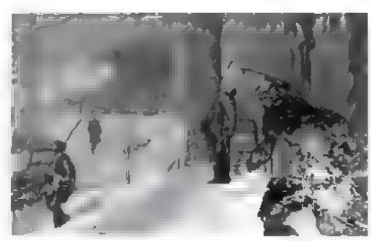
制作公司 育碧
发行时间 2012 11 30 游戏评级 18+

康纳从梦中醒来，发现自己身处“平行世界”，周围的以前都不是当初熟悉的样子。这个世界中，华盛顿变成了一格暴君，手持神秘权杖的他企图以暴政统治世界。为了弄清“这个世界”的玄机，康纳以原住民拉顿哈顿的身份与暴君展开斗争。

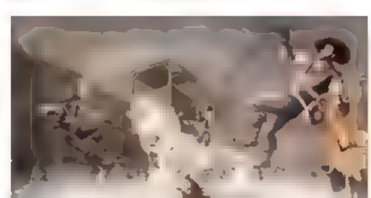


全新能力 因为喝下了红树之茶的水，康纳拥有了狼的能力，在游戏中可以隐形（狼披风）和呼唤狼群，有种狼王的感觉呢。在武器栏中装备狼披风，按下发动键就可以进入隐身状态，常人无法察觉康纳，部分区域的守卫犬虽然会制造麻烦，但只要有诱饵，狗狗就会听话的注意诱饵而无视康纳。启用狼披风时康纳的体力值会迅速减少，解除隐身状态后则会慢慢回复，潜入的时候要利用隐藏点来回复体力。

市民任务 市民任务包括攻击护送队、帮助饥民、狼群救援，其中攻击护送队和正篇类似，只不过杀完护送的士兵后需要打开牢笼把里面的平民放出来。至于帮助饥民，就是把猎杀动物后获得的生肉给目标平民就可以了。狼群援救是帮遇袭的平民杀狼。完成一定数量的任务就会增加完成度，这些任务开拓地探索的正常行走中就能遇到大把，每项完成 5 个，完成度就能达到 100%。

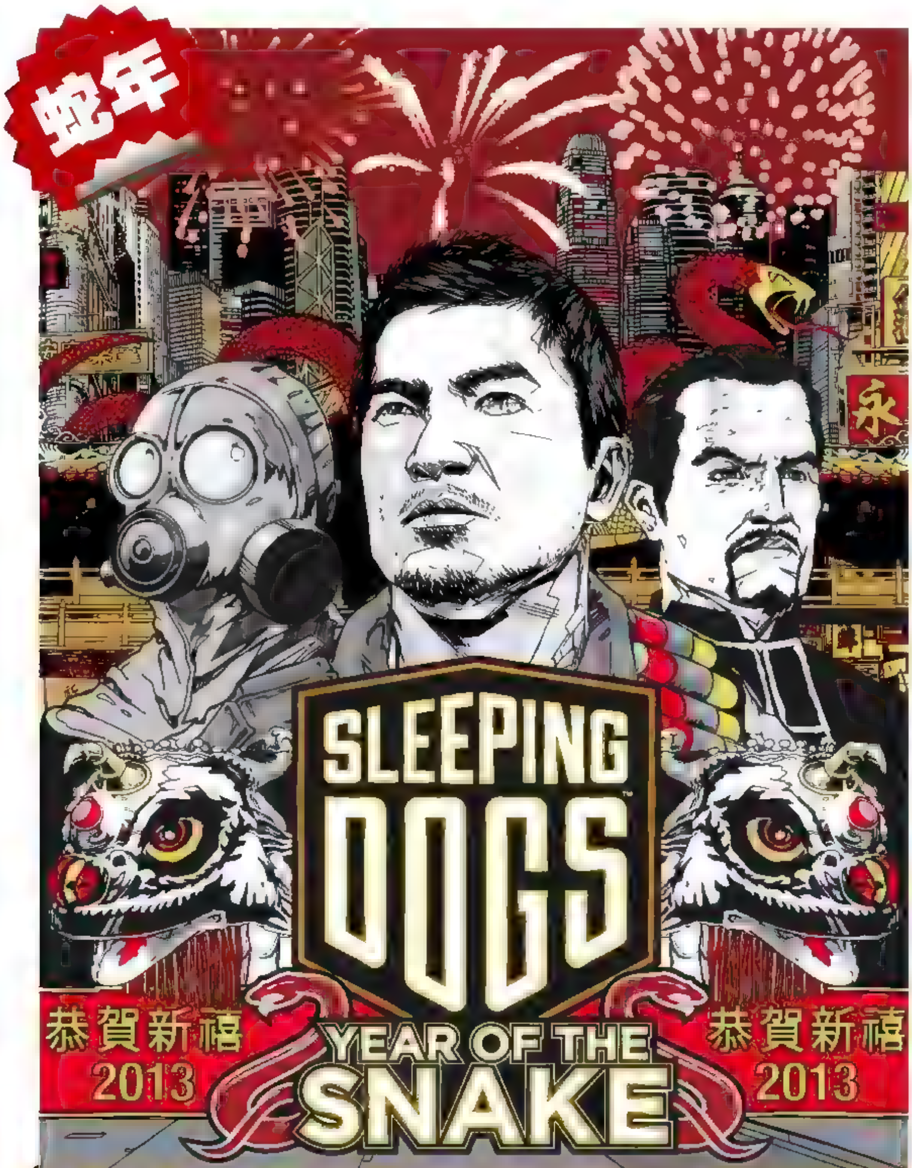


新增的记忆 记忆神器在开拓地的位置是固定的，一共三个接近到一定范围后小地图上就会有提示，调查后能看到正篇主线中相关场景的图片，基本上只有一个记忆神器需要玩家刻意去找。找到并调查三个神器后，地图右下角会出现名为记忆碎片的图标，过去调查能观看一段动画的其中一部分。



各种宝箱 宝箱被分布在开拓地各处，具体位置在地图上有标注，一般宝箱附近都是警戒区，有一定数量的士兵把守，不过这个阶段也不存在通缉度，因此大家大可随便杀人。如果想低调的话，可以适当使用狼披风。宝箱里的除了部分可以装备上的武器外，大部分是弹药或者道具补充。





热血无赖

制作公司 United Front Games/Square Enix
发行时间 2012.8.14 游戏评级 18+



本次 DLC 中将讲述沈伟恢复身份之后的故事。做完卧底的沈伟将重新恢复警察的身份，帮助维护香港的治安，同时一个由楚大师领导的末日论邪教开始到处破坏作案，沈伟必须将他们一举抓获。DLC 主线内容较短，大概 1 小时左右即可完成，故事也不是特别精彩，好在还有 12 个支线以及多个收集可以完成。

逮捕

恢复警察身份的沈伟，除了可以在战斗中把人打倒外，还可以现在将不法之徒铐起来逮捕。在战斗中连续按两下 F（抓人键）即可将对方用手铐捉拿，逮捕后的敌人将直接失去战斗能力。不过这招并不是任何情况都可以使用，沈伟必须将敌人的体力削减到一定程度后才可以发动，逮捕一定数量的罪犯后可以解锁相关挑战。另外，你还可以铐个路人什么的玩玩。

除了当场逮捕外还有一种将敌人塞进车里的逮捕方法，抓住敌人后将他们拖到警察的空座位或者后备箱旁边，之后再次按下 F 即可将其抓住带走，主线任务中有个别任务需要用这个方法来完成。



电击棒

本 DLC 中，沈伟还会使用电击棒来战斗，原本按下 F 将敌人抓住后的追击被电击棒取代，发动后敌人会直接倒地，电击一定数量的敌人后也可以解锁相关挑战。



催泪弹

新武器催泪弹可以大范围的将敌人打倒，不过对于佩戴防毒面具的敌人来说无效。使用催泪后沈伟也无法进入浓烟中，催泪弹打到敌人身上会有少量伤害，用其攻击一定数量的敌人后可以解锁相关挑战。



爆炸处理

主线以及支线任务中有不少任务需要处理即将爆炸的车辆。遇到此类任务玩家需要将车开往海中，在海中爆炸才不会对市民造成太大伤害。这类任务都有时间限制，玩家需要以最快的速度寻找就近的海域。处理炸弹的过程中无法对路线进行标示，玩家需要反复打开地图查看，好麻烦的说。

维吉尔的陨落



鬼泣 5

制作公司	Capcom		
发行时间	2013 1 15	游戏评级	18+

这是《鬼泣 5》发售之前就已经公布的 DLC，可以操作人气角色维吉尔。相信对于粉丝来说吸引力十足。DLC 一共有 6 个关卡，一周目流程在 2 小时左右，加入了 2 种新敌人和一场 BOSS 战，维吉尔的技能被重新设计，红魔石、道具等与旦丁不通用。有玩家表示本 DLC 的性价比不高，有一些场景重复，也没有秘密任务，令人感到有点坑爹，遭吐槽最多的好事剧情动画部分，如草稿般的漫画表现方式令玩家很不满意。当然，除此之外这个 DLC 还是可以打上十几个小时的，同时与旦丁差别巨大的战斗风格也为对这款作品提升了不少东西额游戏性，如果童鞋你恰巧是尼桑的粉丝，那就更没有拒绝的理由了。





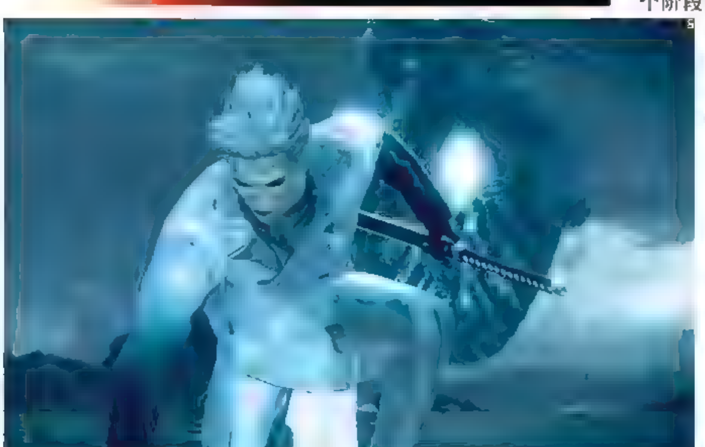
角色操作

玩《鬼泣 5》曾尝试过键盘操作，结论是如果有自虐倾向或者希望练就神级手速的话强烈建议使用键盘，像阿宅这样的凡人还是老老实实用手柄吧。

维吉尔没有二段跳，但其回避有瞬移效果，增加一段移动距离，有不少地方需要用到跳跃 + 空中冲刺 + 空中瞬移这样的移动方式。不按方向，单按 L1 为垂直升空、单按 R1 飞原地消失再出现，动作不同，但是无敌时间是一样的。维吉尔只有一把阎魔刀，在天使形态和恶魔形态下武器样子不会变化，但招式会大有不同。射击类型的武器只有幻影剑，天使和恶魔状态下的幻影剑与旦丁的抓取、牵引能力类似。维吉尔的魔力可以用于发动幻影剑阵已经分身，并在魔力充足的情况下重叠使用。

BOSS 战

本 SLC 中只有一场真正意义上的 BOSS 战，打的是维吉尔自己。由于没有散弹枪，BOSS 发出的剑阵只能回避或硬砍回去，受伤的风险比较高，只能受伤三次的 HAH 难度第五章是整个 DLC 中最大的难点。其实想要无伤过关并非特别困难，大神们已经开发了做种打法，这里介绍一种连阿宅这样的手残玩家都能用的打法，BOSS 战的三个阶段你只要掌握三次机会就能把 BOSS 殴死，因为 BOSS 对空中连招“○键按住浮空后□□ · L2+ □ · □□ · L2*X（这招可以视情况多打几轮）+ □ · R2+ ○○”并不免疫，浮空后中间的那招可以一直砍，浮空高度变低时可以踩着 BOSS 跳一下，在进入下阶段临界点时用“R2+ ○○”收尾，可以赚点华丽度。第一阶段的攻击机会主要是 BOSS 空中垂直下劈和连续瞬移斩击的最后一下，成功回避后用“R2+ △”幻影剑让 BOSS 出现大硬直，然后迅速接近打浮空连招一套带走。第二、第三阶段增加了空中飞踢的机会，用跳跃回避后就能施展技能。



剩下的问题就是如何回避 BOSS 进入心脏后的攻击。幻影剑阵必须有节奏的回避，等剑阵动了发出声音时再按回避键，第三阶段要快很多，适应了节奏的变化就简单了。地面刺出的巨大幻影剑则要瞬移得早一些，尽快移出判定范围，第三阶段会变成 4 把，对瞬移方向有一定要去，回避难度不大，只是在攻击突然转换成剑阵时要马上转变回避节奏。通过前几个难度时的反复练习，在 HAH 难度中就能够有效控制受伤次数了。（其实阿宅也没有试验过，不过相信大神没错的 O(∩ _ ∩)O 哈哈 ~）



生化危机 6

制作公司 Capcom
发行时间 2012.10.2　游戏评级 18+

虽然剧情等缺点很多，但跟朋友们组队却乐趣十足，有种《求生之路》的感觉。自游戏发售后已先后推出4个加成就/奖杯的模式DLC。按微软的规定，每个游戏最多只能有4个加成就的DLC，因此《生化危机 6》已经算是完结了。

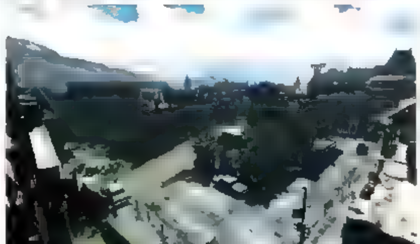
猛攻模式

这是 4 个 DLC 钟可玩性最高的一个，俗称佣兵对战模式。在本模式中，两名玩家在两个平行世界中打佣兵模式，双方相互不能直接干扰，但可以把自己连杀的怪物送给对手。连杀最高 30 个，超过 30 个或连杀断掉就会把当前连杀自动送给对手，此外也 Resident Evil 6 可以按键提前送怪。送去的怪物，种类视连杀数量而定，从最弱的丧尸到强力的猩猩怪都有。



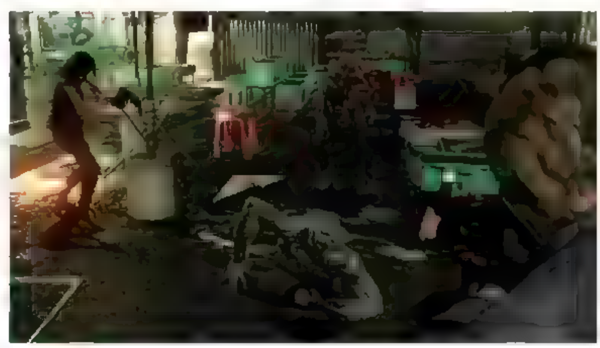
掠夺模式

这个模式中，一名玩家要扮演剧情中威风八面的抓抓怪 Ustanak，其他玩家扮演主角们躲避或消灭它。Ustanak 的手感很出色，远胜于 Agent HunteR 模式中的那些牛鬼蛇神。此模式最低两人开局，不过一对一的情况下，只有人类被抓起就会立刻结束游戏，因此最好三个人来配合。



生存模式

这是个比较传统的对战模式，不过场地中还会有丧尸干扰。本模式有两种玩法，分别是“死亡竞赛”和“组队死亡赛”。区别在于前者玩家死后不能复活，后者死后可以复活成丧尸，这点比较特别。如果成功干掉对方玩家控制的人类，就能转变为人类。



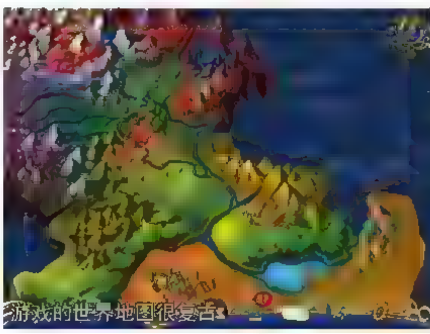
围攻模式

这是最新的一个 DLC，但是可玩性确实最差的，类似本篇于 Agent Hunter 模式。攻方扮演丧尸，目标是干掉由 AI 控制的 BSAA 特工。守方扮演主角，目标是保护特工。无论是攻方还是守方均可以无限复活，其中攻方在守方打死后可以变身成更强大的生化怪物。当 BSAA 特工阵亡后，就会开始第二局的比赛，攻守双方交换位置，第二局限时为第一局的用时。



2013 百兆俱乐部
五月会员游戏推荐

《永夜幻想曲》是由 66RPG 制作的单机战棋游戏，于 2013 年一季度上线销售，首发为 PC 简体中文数字版，游戏时长约为 15-30 小时。这是一个充满着 2012 年后的时代烙印的游戏：即充满策略性、又有着高速快节奏手感的创新战棋系统； 即有着照顾新手通关的低难度，又有着让老玩家不断挑战挖掘的隐藏剧情。 游戏中的世界，有着与现代相仿的科技产品，有着充满幻想的魔法力量，同时也有着现实中我们，关于欲望、权力、历史、人情的迷思。 这不是武侠、不是苦情悲剧、也不是 RPG；《永夜幻想曲》是国产单机已经很多年没有出现过的，幻想风格战棋游戏。不同于国内其他游戏的风格，希望能让玩家体会到独特的游戏感觉。


游戏的世界地图很复古

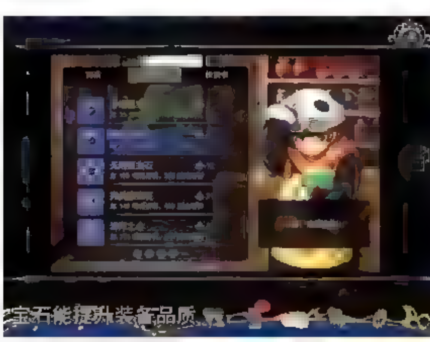

战斗画面是经典的策略回合走格子

游戏剧情

这是被分为东西两个大陆的世界，这是高精尖科技、人性的光辉与秘奥义魔法、独裁的霸权共生的时代。在时间的长河中，人们日复一日平静地生活着——而在这和平的表面，历史的暗流却在蠢蠢欲动，密筹已久的战火在寻找它的导火索，等着将野心与理想的火焰焚遍东西两个大陆。科技的文明孕育了东方大陆，经过很多年的不断摩擦，形成五个分封而治的民主国家，以“制衡”为基本理念。西方大陆在不断的战火与冲突下，成为了以“伊尔学会”为领导主体的魔法世界。两个大陆宁静的表象下，却隐藏着各种被掩盖的历史、被隐藏的黑幕。随着来袭魔兽的增多，隐藏在黑暗中的魔族开始活动，两个大陆的命运也悄然发生了变化……我们的故事，就从这里开始……

评价系统

永夜幻想曲是以完成战斗任务的方式作为标准来进行评价的。游戏中精心设计了各具特色的关卡，除了回合数、战斗时间这些基础要素以外，根据战场属性、机关设置、出场敌人配置特性以及战斗的目的等等，将会派发各式各样的战场任务，然后根据任务的完成情况，得出最终的战斗评定。


宝石能提升装备品质


每个角色的初始属性都不一样

永夜幻想曲

容量：650 MB

国产 策略角色扮演 独立开发组

英文名称

发行时间

制作发行 北京六趣网络科技有限公司

官方网站 g.66rpg.com/yynxq/



战斗系统

战斗系统使用经过大幅度改良的战棋体系，在保持战斗策略性的同时，大幅度降低战棋操作的繁琐度。绝大多数的操作（移动、攻击、选择技能并释放等）都可以在 1-2 次点击鼠标之内完成，并且让每次操作都一定会有屏幕上的直观反映，提升玩家的操作感。此外，在战斗中，玩家可以装备一种星座技能，当对敌人的攻击产生连击时会积攒星象槽，攒满就可以释放强力的星座战场技能。


妹纸们让我想起了 HGAME……

手机系统

游戏中，东大陆的科技已经发展到与现实中的现代社会相当，拥有手机、高速铁路等现代设备。通过东西大陆的经贸往来，西大陆也拥有了手机这样的科技产品。主角可以随时通过手机，通过群组与其他伙伴进行聊天对话，或聆听音乐、鉴赏图片、查看图书馆中的开放书籍、或直接从道具商店网购产品。

幕府将军的头骨

容量：200 MB

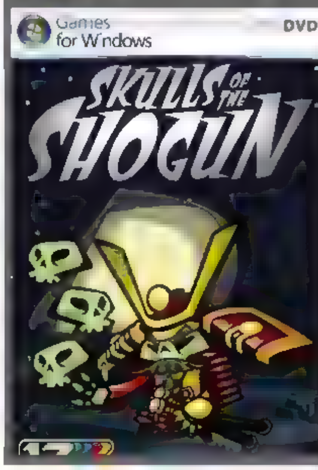
卡通 策略回合 Win8 独占

英文名称 Skulls of the Shogun

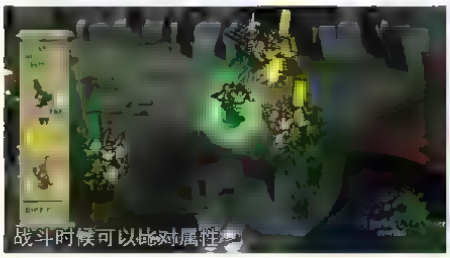
发行时间 2013 年 1 月 20 日

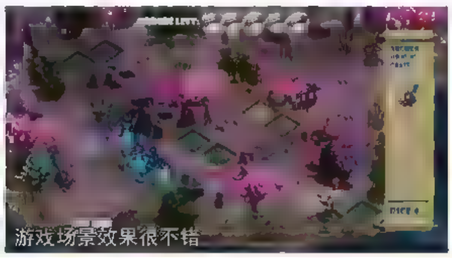


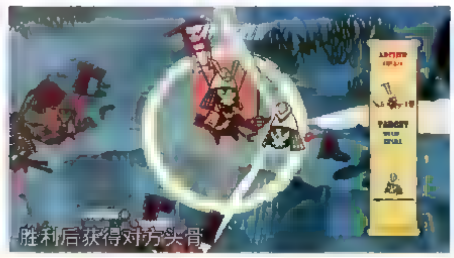
BOSS 登场，还有护卫小兵哦



《幕府将军的头骨》是由Haunted Tempe Studios开发的一款策略游戏，其描述为策略游戏中的升级版战争模式游戏，游戏的开发组中有EA的《命令与征服4》的开发人员，这是一款风格十分另类的独立游戏作品，画面音乐均属上乘。本作的游戏背景设定为封建时期的日本，游戏讲述的是数百年前，多支日本的骷髅大军复活，互相抢夺对方的头骨。游戏采用的是回合制，不过单位的移动并没有锁定在传统的方格范围内。游戏中包含二十张单人模式地图，而多人模式地图超过五张。游戏风格充满着卡通风，这是一款散发着浓郁的日本武士色彩的策略游戏。游戏的设定很有意思，在你死后，你会加入到一群士气十足的幽灵武士当中，你还会遇到会魔法的动物和尚，以及长着大胡子的武士将军，你们将一同和另一个由奇怪生物组成的势力在神秘的战场上展开激烈的战斗。


战斗时候可以比对属性


游戏场景效果很不错


胜利后获得对方头骨

忍者小子

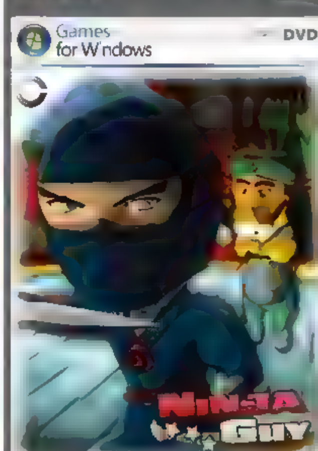
容量：430 MB

卡通 策略回合 Win8 独占

英文名称 Skulls of the Shogun

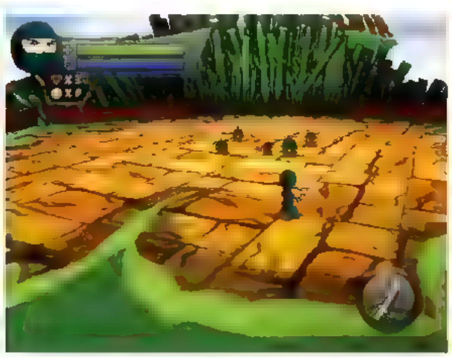
发行时间 2013 年 1 月 20 日





《忍者小子》是一款和《武士2：复仇》非常相似的游戏，包括游戏画面，音效，操作手感都非常相似。游戏的一开始玩家将扮演一位小忍者，在与怪物的搏斗中不断成长，成为一名真正的忍者。每个人都知道要成为一名真正忍者，必须打败一只巨大的牛头怪。这只特殊的牛头怪把自己藏在一大群丛林生物的后面：猪的王国，骷髅部落以及迷你金牛座。游戏操作起来也非常有趣，方向键控制人物的移动方向，这点和大多数游戏一样。但是其他动作键设置的就比较别致了，左Ctrl是普通攻击，左Alt是释放飞镖，左Shift是使用技能，空格键是跳。注意前面的Ctrl、Alt、Shift必须是键盘左边的。







[illegible] 2013


警察叔叔的办公室比编辑部强多啦

这是一款老牌的模拟游戏，记得大叔在大学时候就玩过这款系列的早期版本，当时还是 2D 俯视的画面。由于我一直有当一名警官的梦想，所以该系列一直是我最喜欢的游戏之一哦！今年的版本在 3D 化效果上又更进一步，真实度将更出色。玩家将会在一张高度细节化与真实度的城市地图中调配自己的警力，随时应对城市中可能发生的任何事件。在城市街道上，玩家将会不分昼夜地遭遇各种状况，这些行动场景非常真实而且似曾相识——从警匪车辆追逐到大规模游行等应有尽有。

容量：650 MB
模拟养成 警察梦 策略
英文名称 Polizei 2013 Die Simulation
发行时间 2013 年 2 月 15 日

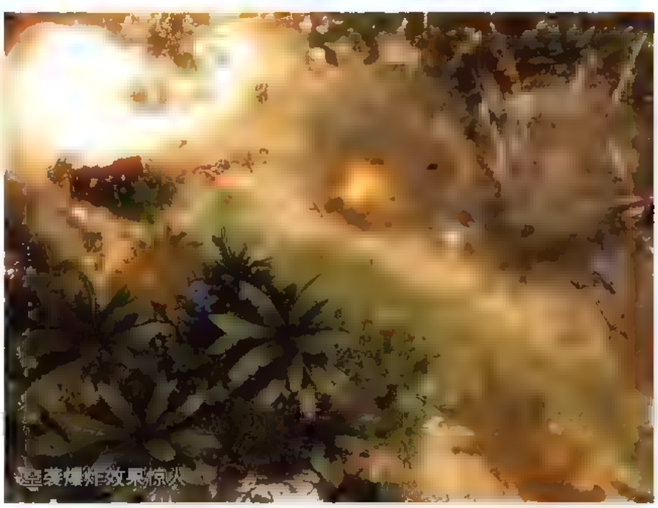



晚间有时要便衣巡逻


这起严重交通事故并非酒驾

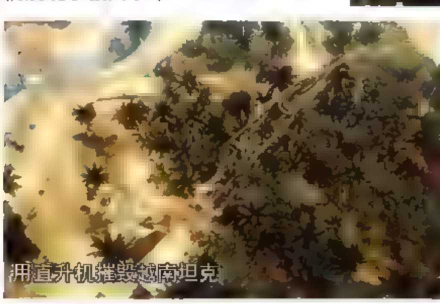
[illegible]

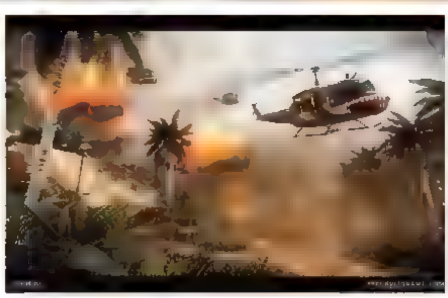
这是一款融合了射击元素的策略游戏，使用免费版虚幻引擎开发而成，该引擎通常被开发商用于开发第一人称视角的游戏，但这款游戏却是一款第三人称视角的策略游戏，而且游戏中融合了射击元素，这点还是比较特别的。游戏中玩家控制着一支丛林军队，招兵买马并加以升级，之后完成任务来获取同盟士兵的声望，升级之后可以解锁道具和技能。游戏支持单机和多人合作游戏，游戏过程十分紧凑，但同时也需要运用策略。整体而言，游戏看起来有一定的水准，画面十分华丽，细节，阴影还有贴图为我们展现了极高水平。

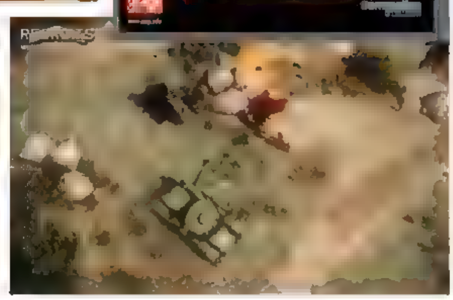

空袭爆炸效果惊人

容量：420 MB
越战 即时策略 射击
英文名称
发行时间




用直升机摧毁越南坦克



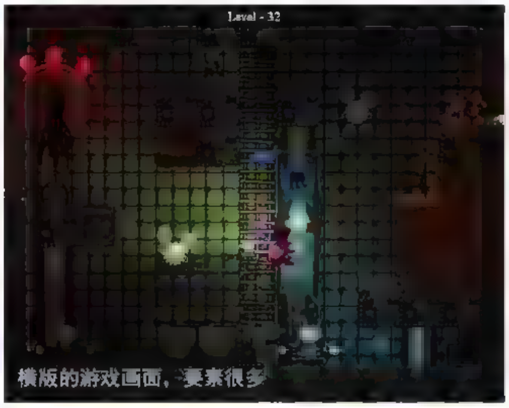


容量：280 MB
暗黑系 横版 任务解谜
英文名称 99 Levels To Hell
发行时间 2013 年 2 月 26 日

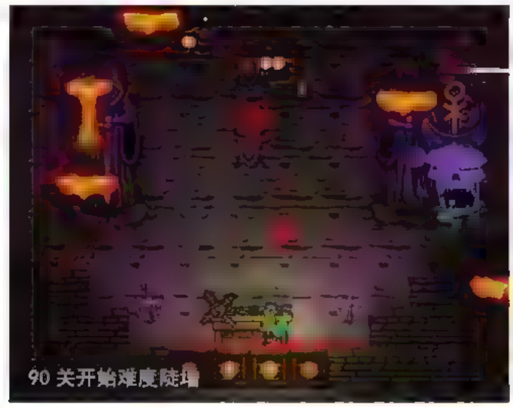


99 级地狱

这款由外国独立工作室 bom667 制作的 Roguelike 游戏让我想起了当年一款小游戏——是男人就下 99 层……而这款游戏加入了更多暗黑情节和角色扮演要素 99 个等级的关卡，每 10 个等级会出现 BOSS，大量的敌人武器道具。每次开新档都是随机的地图关卡设计（包括敌人和各种道具外加隐藏在土里的物品，连 BOSS 也是随机的，中途不能存档，每过 10 级才能开启储存解开的第 2 个大门。可以说每次开新档都是一次全新的冒险。



横版的游戏画面，要素很多

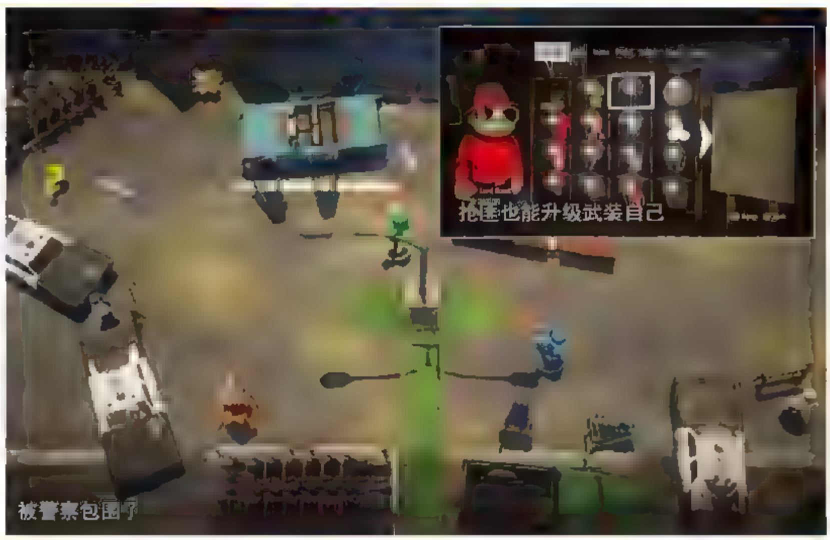

90 关开始难度陡增

容量：650 MB
竞技 塔防 动作
英文名称 Dollar Dash
发行时间 2013 年 3 月 6 日



抢钱大作战

由 Candygun Games 制作的休闲类游戏《抢钱大作战》是一款快节奏的俯视视角多人对战游戏。玩家通过一系列有趣、诙谐的战术来进攻、防守或战胜你的对手。玩家扮演一个盗贼，使用游戏中的武器和增强道具，与对手争夺钱袋，在限定时间内把它们放到接应车辆中。游戏将会登陆 PC、移动和主机登陆三大平台。


抢匪也能升级武装自己

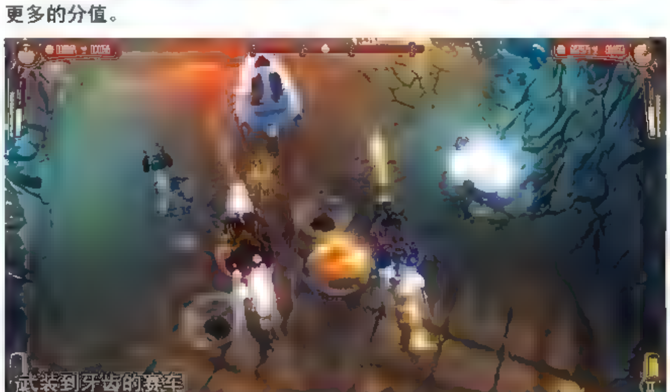
被警察包围了

容量：700 MB
赛车 DIY 竞技
英文名称 Pressure
发行时间 2013 年 3 月 26 日



增压

《增压》是一款卡通风格俯视视角的新生代赛车竞速类游戏作品，游戏背景设定在强大的欧洲的工业革命，在工业设计洗礼的都市，每一户人家，每一个房内，都有一个小小的气压作业。而你就会在游戏中通过自己的创想去改变这些巨大能量的功能，在《增压》则为玩家带来非常刺激的赛车体验，在规则的轨道之下，获取更多的分值。


武装到牙齿的赛车



暗黑向 2013年页游盘点

如果你有兴趣翻一翻游戏日历的话，会发现去年的5月份正是《暗黑破坏神3》的发布时间，相比一度为玩家膜拜称颂的暗黑2，暗黑3称得上是一部毁誉参半的作品，一些玩家甚至评论这款游戏根本就不像暗黑2的续作。或许正是因为这种种原因，让不少游戏开发者动起了挑战“暗黑”的心思，甚至连网页游戏也不例外，譬如去年推出的《巨龙之歌Online》就是一个非常典型的例子，而本期要介绍的则是在2013年新推出的四款暗黑向网页游戏。

蒸汽之城

开发/运营 梦加网络 官方网站 mengjia[illegible]
关键词 蒸汽朋克、保卫领土、争夺资源

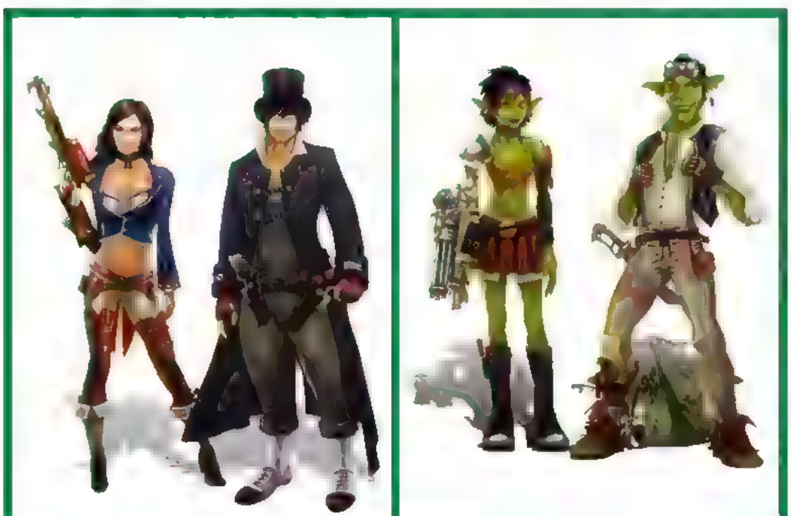
“蒸汽朋克”是继“奇幻”后为玩家所钟爱的全新题材，这一题材的流行或许和独立游戏《机械迷城》有关，那种融合了机械与魔法的幻想世界，将人类的想像力发挥到了极致。而这次要介绍的《蒸汽之城》便是一款充满蒸汽朋克风格的作品。

机械与魔法融合的世界

由厦门梦加网络开发的《蒸汽之城》，是一款基于Unity 3D引擎制造的网页MMORPG，这款游戏的研发团队成员分别来自中国、新西兰、美国、加拿大、荷兰等国家。游戏的故事背景取材自David Lindsay的小说《新纪元》，故事发生在以机械大陆为中心的城市“纳克瑟斯”中，而整个游戏世界正经历着因科技兴盛至极而走向衰败的状况。从下层世界出现的大量机械怪物不断入侵各大城市，守卫纳克瑟斯的英雄们不得不依靠历年征战所掌握的剑术、枪法和元素魔法，来应付各类阵营战并对抗机械大陆上数之不尽的机械怪物。简而言之，保卫领土、争夺资源、参与阵营之战便是《蒸汽之城》的游戏主题。

充满个性的3D换装系统

在画面表现上，《蒸汽之城》极力为玩家呈现了一个机械与魔法并存的工业时代，玩家可以在支持360度镜头旋转的纯3D画面中，看到充满蒸汽朋克风格的主城、以蒸汽为动力的飞行载具、造型独特的巨型机械等壮观景象。同时，游戏还采用了全3D的特色换装系统！这款游戏拥有包括人类在内的四大种族，不同种族职业都有独特的外观设计，同时，游戏还提供了多种可自定义选项供玩家自定义角色造型。



人类和地精种族

职业方面，《蒸汽之城》的可选择职业有：秘术师、吟游诗人、狂战士、通灵师、探险家、枪手、机械师、死灵法师、盗贼和守护者等共10种。

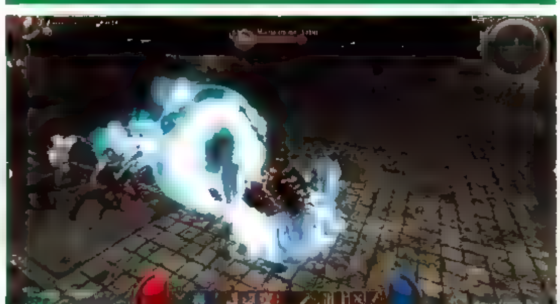
点评 就画面设计而言，《蒸汽之城》只有技能栏的设计和大菠萝略微相似，然而本作的怪物AI设计却不输给大菠萝，据悉，这款游戏中的怪物的AI系统分为8种特性形态，包括：潜行偷袭、召唤攻击、刻意保持距离攻击等等（想到暗黑3第二幕里的小蚊子了么？），而这一趣味设计无疑让玩家在对战时多了不少操作乐趣。



充满金属和蒸汽驱动装置的城邦



色彩绚丽的小摩托



机械配合魔法攻击敌人

就在最近，游戏制作方宣布《蒸汽之城》的中文版即将完成，喜欢这一作品的玩家可以通过关注游戏官方微博的方式来获得体验资格。如果你喜欢蒸汽朋克文化，喜欢机械和魔法结合的幻想世界，就继续关注这款游戏吧。



独特的技能树设定

神 OL

游戏开发 嘉游 官方网站 jygame.net
关键词 左右键快捷、移动施法、怒气系统

关注网页游戏的朋友或许听说过《上古传奇》这个名字，该作目前已经在韩国、台湾、马来等地区正式运营，而本期我们要介绍的可不是《上古传奇》，而是其开发方上海嘉游的暗黑向新作——《神 OL》。



色彩明艳的野外



可以看到技能栏的最后两个技能分别对应鼠标的左右键

冲击力十足的战斗方式

就在最近，《神 OL》又公布了其全新的游戏视频和一组最新的游戏截图。与此同时，本作的游戏特色也正式向玩家们公布。从视频可以看出，这款游戏拥有非常出色的打击感，酷似法师职业的角色也能像暗黑 3 的“亲闺女”在怪物群中瞬移并移动施法，另外，视频中还出现了类似统治战场、DOTA 等近 10 种特殊地图玩法，100 多个可供玩家自由搭配的技能，以及绚丽造型的服装、坐骑和武器设定，而官方在游戏特色的介绍上，则着力突出了《神 OL》的“多伙伴模式”、“怒气技能”以及“神域战场”系统。

多伙伴模式 《神 OL》最多支持 4 个伙伴同时出战，大大提升你的战斗力。

怒气技能 本作除了拥有类似暗黑 3 的自由搭配技能和能量技能系统外，还有怒气的设定。怒气集满时将转换成能量，为玩家提升技能效果和能力。

神域战场 这一模式拥有类似 DOTA 的超大 PVP 地图，玩法类似于 DOTA 的两阵营互推，激烈的阵营对抗带来全新的战斗体验。



居然有独角马！



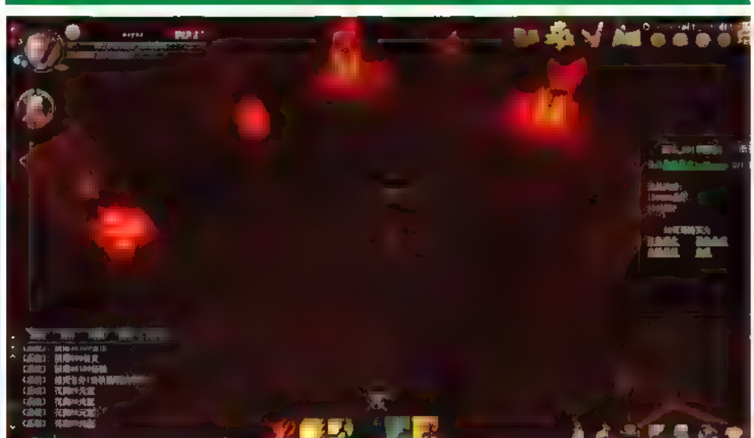
黑暗的副本场景

Unity3D 打造出色光影效果

《神 OL》是一款以东方魔幻为题材的游戏，其实这款游戏早在去年 7 月中旬便公布了一张游戏截图，从当时的游戏截图中就可以看到游戏拥有出色的光影效果，酷似“暗黑”的鼠标左右键技能设定，以及军团、斗地主、坐骑等趣味玩法。据悉，本作同样采用了 Unity3D 引擎打造，在为玩家带来精细度极高的游戏画面的同时，可保证同屏 200 个玩家角色依然保持画面流畅，不影响玩家 PVP 的乐趣。



一些地图怪物非常密集



前往击杀双刀客

点评 作为一款在操作上极力为玩家带来“暗黑”感受的作品，《神 OL》除了在去年年末公布了一系列游戏视频和截图外并没有进一步动作，这让很多玩家好奇游戏的品质和操作感是不是真的像视频所展现的那样“暗黑”，不过这款游戏看来很有可能会在 2013 年进行测试，以供玩家品鉴游戏的实际品质。就让我们继续关注吧。

修罗王

开发 / 运营 盛光天翼 官方网站 xlw.360[illegible]
关键词 打怪、宠物、善恶系统、三大职业

盛光天翼开发运营的《修罗王》，是一款描绘了天界、人间同魔族交战不休的3D页游。在这款游戏中，玩家所扮演的角色将参与到寻找转世众神，阻止魔族大军侵袭人间的战斗中。为了完美刻画不同种族的文化差异，本作大胆地将具有多元文化特征的建筑融合到游戏场景的设计中，像欧洲教堂、门派殿堂、诡异的地穴都成为了游戏的一部分，而normal、specular、reflection等各种贴图共同渲染的画面，使本作的画面品质不输给一些单机大作。

比暗黑3更丰富的玩法

和经典的暗黑系列一样，《修罗王》的主要操作方式同样集中在鼠标左右两键，而数字键1234则供玩家进行技能的切换。有意思的是，这款网页游戏不仅可以像玩客户端游戏一样，由玩家全手动操作角色进行战斗，也可以像玩上班族偏爱的“5分钟”游戏一样，点点鼠标轻松升级。

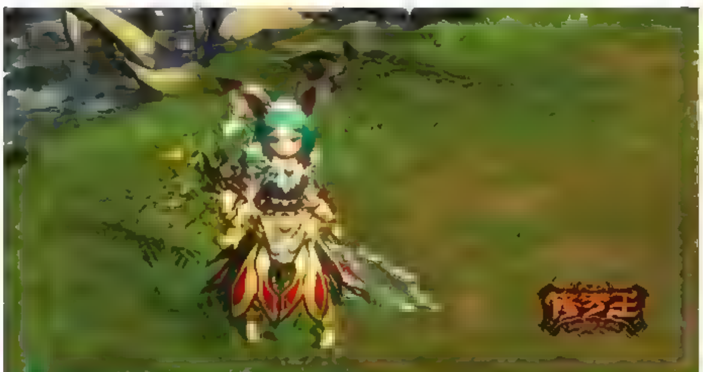
在玩法方面，《修罗王》融合了传统ARPG的打怪、任务、副本等玩法，同时，这款游戏还拥有国战、宠物、帮派、善恶系统、剧情动画以及PVP排行榜等内容。据悉，这款游戏还存在事件选择分支，譬如当你发现一个“妹纸”在河边洗澡，可以选择路过或者偷看，而玩家的所有选择都将为系统记录并最终影响到整个玩法走向。



具备东方风格的长廊



这个精灵妹纸怎么跟天堂2的那么像？



小loli又像从剑灵穿越来的了

三大职业极具暗黑特色

除了拥有多元文化特色的画面设计，爽快的操作方式和自由的事件处理玩法以外，《修罗王》的职业设定显得更具有暗黑特色。其实这款游戏目前公布的职业并不多，仅仅开放了战士、游侠和法师这三个职业，然而从官方的职业特性介绍上，你却能发现三种职业代表了三种截然不同的玩法。譬如，法师职业主要通过熟练运用四类印记以及瞬移来战斗；战士则是一个靠连击点吃饭的职业，要求玩家能掌握好连击点的积攒和使用；而这款游戏的游侠从某种角度而言，和暗黑3的猎魔者又有了七八分的相似之处，同样具备最强大的远程物理输出能力和金蝉脱壳的谋生技巧。

另外值得一提的是，本作的角色装备似乎会受职业影响（举个例子，法师似乎只能穿着防御薄弱的布甲），而这一点则和暗黑3里“弓手拿盾、法师拿弓”的怪异装备设定有了明显的差异。



像不像刺客信条的长袍？

点评 正如前文所提到的，《修罗王》是一款在职业设定上刻意模仿大菠萝的作品，而在模仿的同时，游戏也拥有各种大型MMORPG的热门玩法，可谓是坐骑、宠物、帮派战等等玩法无一有缺失（甚至还能点点鼠标就升级？）。但问题是，我们都知道暗黑系列其实是一个突出爽快操作和装备体系的游戏，并没有太多太杂的玩法，而拥有一堆玩法的《修罗王》则显得让人难以抓到重点，但愿游戏宣称的“暗黑风3D页游”不是夸夸其谈。



娇小的Loli其实是很厉害的战士！



页游能达到这样的光影效果了呢！

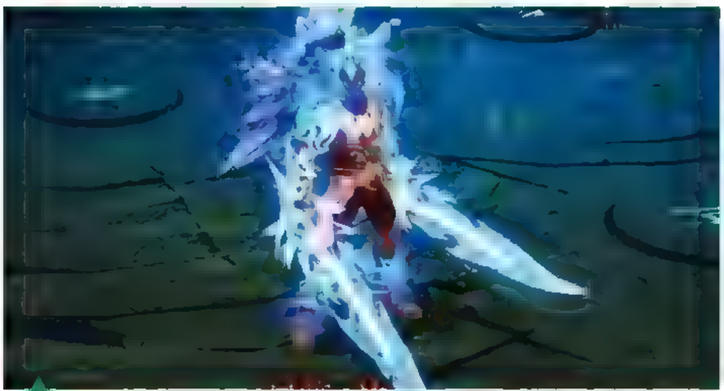
黑暗之光

游戏运营 趣游　官方网站 lost.game5.com
关键词 穿越、寻找历史名器、自由搭配技能

《黑暗之光》是由青果灵动研发、趣游运营的 3D 即时战斗网页游戏。本作采用了时下最为流行的穿越题材，玩家将以普通人的身份进入一个时空错乱的魔幻世界。在这个世界中，罗宾汉时代、亚瑟王时代、李世民时代等六大文明在此交汇，而玩家的使命则是回到中世纪去修正被扭曲的历史。

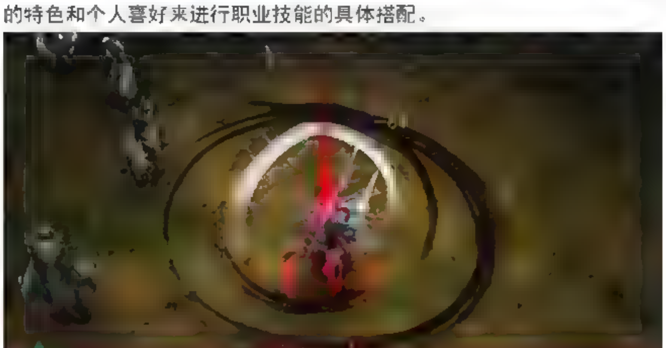


游戏场景刻画的非常细腻


有这套装备洒家这辈子值了

技能可自由搭配

和上面介绍的《修罗王》一样，《黑暗之光》同样只设定了三个职业——力剑士、元素师以及暗剑士。一开始，三大职业都只有3个初始技能。玩家需要通过在游戏中解密星图等方式来学到更多的实用技能，而在技能的选择上，本作则为玩家提供了很高的自由度，你可以根据所选职业的特色和个人喜好来进行职业技能的具体搭配。


看我的绝招——疯狂乱抓

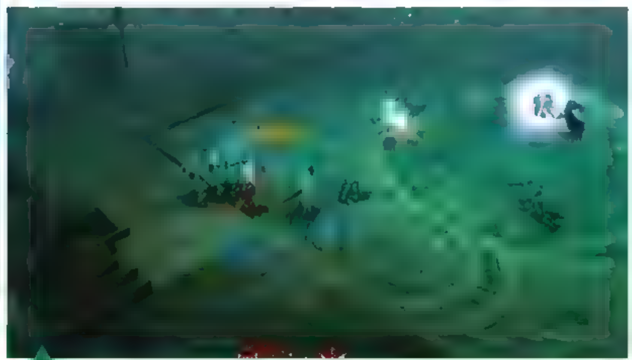
点评 穿越，在P羊眼里看来只适用于写作“爽文”，用来作为游戏题材很容易就搞成个一锅烩的混乱世界。所以就题材而言，让人不由自主地给游戏定性为“胡编乱造”的《黑暗之光》恐怕很难同有详细故事背景，有官方小说的暗黑三部曲相媲美。当然在玩法上，本作还是值得称道的，画面、战斗特效等各方面设计都达到了目前网页游戏的极致。



这样的坐骑也存在于中世纪么？

寻找传说中的遗迹

作为一款暗黑向游戏，《黑暗之光》通过游戏场景的刻画为玩家营造了一种重返暗黑的游戏氛围。和《暗黑破坏神 3》相似，本作也有充满中世纪风格的城堡和地牢、埋于黄沙中的古代遗迹以及诡异的时空之门等等地图，而阴霾密布、尸骸遍地的场景，更增加了游戏的暗黑元素。有意思的是，随着游戏剧情的深入，玩家居然还能在众多遗迹中寻找到诸如“圣杯”、“石中剑”、“梅林法杖”等历史名器，并通过对名器的修补来获得其中的力量。


最具暗黑色彩的战斗画面

独特的动态副本

提到本作的特色玩法，《黑暗之光》所谓的时空玩法其实就是融合了打怪、宠物培养、军团、战场等热门元素的一锅烩，真正吸引人的还要数游戏独创的动态副本系统，这使得副本不再是简单的道具出口，而是带有很多随机事件（譬如随机任务、随机隐藏 BOSS）等待玩家发掘，这不仅提升了游戏的乐趣，也增加了团队配合的要求。另外，针对休闲玩家，该作也推出了拥有农场休闲模式的家园系统，以及诸如“侍宠大富翁”、“守卫英雄”等和朋友们一起才能参与的互动玩法。



一刀俩怪！



TANK

演绎二战经典的坦克大战

游戏类型 射击游戏

官方网站 pt.gamebox.com

关键词 坦克大战、二战至冷战背景、3D画面、解锁坦克

运营公司 畅游

开发公司 畅游

目前状况 封测

编：小P羊
美：grass

网页游戏栏目曾介绍过不少有关坦克的作品，而这次要介绍的《TANK》则是畅游公司基于Unity3D引擎制作的第三人称射击游戏（TPS），和热门的二战网游《坦克世界》一样，这款游戏的故事背景也和二战相关（另外还涉及到冷战背景），玩家在游戏中可以体验到出现在近代战争中的各类经典坦克。顺便一提，《TANK》率先选择在海外运营，而这款游戏的海外名称却是《Project Tank》[illegible]。那么，这款游戏的品质究竟如何呢？本期就让我们透过官方现已公布的内容来抢先了解一番。



被击中的坦克冒出了浓烟

出众的3D画面

画面效果堪称射击游戏的一个重要指标，即便是走Q版可爱路线的作品也会试图为玩家们带来出色的战斗特效。从官方目前所公布的视频动画来看，采用Unity3D引擎开发的《TANK》在画面表现上绝对站在页游前沿，譬如，坦克在前进过程中会一路带出轮胎痕迹，遭到攻击后会起火冒烟。另外，本作还拥有物理破坏的设定，玩家操纵的坦克在通过一些如“拒马”、“矮墙”之类的障碍物时，还能撞毁、碾碎这些脆弱的防御。据悉，在开启最高画质的时候，这款游戏甚至能和一些端游媲美。当然，高画质的副作用是会降低很多FPS，这就要求玩家拥有过硬的机器配置，而从一些参与过海外测试的玩家反馈来看，本作对玩家的网络要求也相当高，或许正是因为这种种原因，使得游戏开发商考虑率先在海外试运这款TPS页游吧。

此外，本作的界面布局也非常简洁明了，画面上方有个人信息、研究所、车库、商店等快捷按钮，下方则有设置以及“一键开始战斗”等功能键，而充满金属质感的用户界面也给人不错的观感。



类似追背视角的画面

操作和传统TPS相似

在镜头设置和基本操作方面，《TANK》的整体操作玩法和一般的TPS游戏并无多大不同之处，你可以使用WASD这组按键来控制坦克前进、倒退，也可以通过鼠标自由旋转角度。另外从游戏截图中可以看出，这款游戏也支持镜头的推近和拉远，你可以选择将坦克显示在画面近中央的位置，或更近似于追背视角的镜头模式。此外，《TANK》还拥有狙击视角，供玩家进行远距离的观察和瞄准。相信仅仅透过镜头控制方面的细腻设定，就足以将这款游戏同一些粗制滥造的网页游戏区别开来。



狙击模式下的镜头



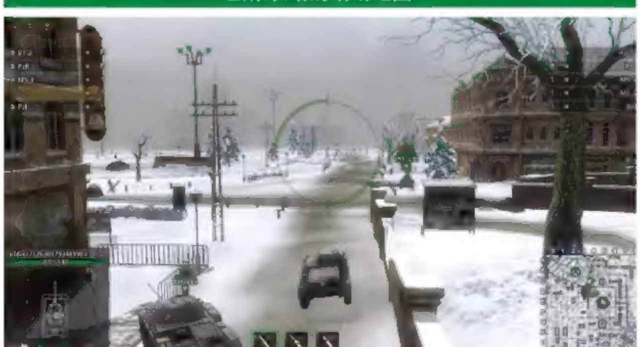
利用ASWD移动坦克！

游戏多苏式、德式坦克

作为一款以坦克为题材的游戏，《TANK》目前可供玩家使用的坦克都出自二战至冷战阶段出现的坦克，并以二战期间的苏式和德式坦克居多。据悉，这款游戏完全还原了这些坦克的真实数据，包括外形、装甲厚度、装甲倾角、马力、速度乃至内部结构。换句话来说，玩家在对抗过程中可以通过各种技巧来击溃敌人，譬如，攻击敌方坦克的履带、攻击坦克油箱、利用掩蔽物埋伏敌人，或者利用敌方坦克转向不灵的缺点和其展开迂回战斗等等。


利用掩体战斗


酷似农场的战场地图


以莫斯科城内为背景的战场


就算有钱也要先研究出配件才能购买


玩家可以进入车库，选择对应的坦克并在画面中央的显示区观赏自己已有的坦克。车库界面的左右两侧还会分别显示该坦克的配件状况以及坦克的详细数据。

初始车库只能容纳四辆坦克，增加车位需要支付一定费用，如何取舍坦克就需要你仔细考虑。

5V5 战场模式

《TANK》目前公布的玩法模式是5V5的团战模式。据了解，5V5 模式下的战场地图会由系统随机选择，可能是诺曼底登陆中的德军岸炮，北非阿拉曼地区的德军机场，也可能会是库尔斯克会战中的某个指挥所，这就意味着，对战双方必须根据地图的特殊环境和地表障碍，来制定进攻或者防守策略，而这一模式下的获胜方式则和红白机上的《坦克大战》一样，可以通过占领敌方据点，或全灭敌方所有坦克来夺取胜利。

多种强化坦克途径

除了战场对抗玩法外，研究、强化坦克也是本作的一个重要玩法，而研究所和装备库便是玩家在《TANK》中提升战车品质的途径了。其中，研究所可供玩家研发科技来获得更高级的坦克，以及与战车配套的部件。要注意的是，研究需要消耗经验以及银币，而这些资源主要靠玩家在战场中获得；装备库的玩法，则是供玩家出资购买并给坦克配置上一些特别附件，比如防火的护甲等等，需要注意的是，不同类型的坦克可装备的附件数量是不同的，佩戴全套附件将明显提升坦克的实力。

提到强化坦克性能的话题，这里也顺便说一下本作的弹药设定。从海外玩家的测试体验来看，《TANK》中的战车弹药并不是无偿使用的，需要玩家使用钱币购买，而不同战车可携带的弹药种类和携带量也存在差异。另外，和大家都理解的“免费游戏”相同，这款游戏也有RMB弹药，玩家甚至可以购买修理工具用以战场上的及时修复。至于这款游戏在国内推出后又会如何设定，暂时不得而知。

优秀的画面以及较为完善的玩法，便是《TANK》备受关注的原因所在。最后要一提的是，《Project Tank》的海外测试居然因为Wargaming（《坦克世界》开发运营商）的抵制而提前结束，从官方网站上PT官方的幽怨控诉中可以看到两家已经因为坦克而彻底红脸，难道说这款网页游戏真的像传言的一样把《坦克世界》抄了个十足？也期待专业的坦克游戏玩家去求证了。


开战前别忘了准备好弹药



TOUCH

3D 跨平台的舞蹈世界

游戏类型：音乐舞蹈
官方网站：t.173.com
关键词：DIY 形象、多平台、全新按键提示、泡泡模式
运营公司：完美世界
开发公司：完美世界
目前状况：封测

■编：小 P 羊
■美：grass

每个人都有当歌手、演员、科学家、舞者这样的儿时梦想，而这次为大家介绍的《TOUCH》，或许能唤醒我们儿时的舞蹈梦想。由完美世界历时两年开发的《TOUCH》，是一款采用 Unity3D 引擎制作的音乐舞蹈类游戏，该作除了拥有网页版以外，还涵盖了 PC 端、移动端以及智能电视机等多个平台（部分平台甚至支持体感和触控操作）。只要打开你身边的终端设备，就能尽情畅快体验《TOUCH》的游戏乐趣，称得上是一款真正的"娱乐随身行"的游戏。这次我们便通过网页游戏栏目，来看看这款 3D 游戏的面貌。


不同服装有不一样的光泽度

出色的光影表现力

从进入游戏的那一刻起，你就会发现《TOUCH》在画面上下了多少功夫了。在光感效果的表现上，该作的人物角色的各个细节部位，包括头发、睫毛、衣物褶皱等部位都有逼真的光感效果。游戏商城的每件服装也会根据服装面料的质地进行不同的光感处理，而人物在舞蹈时产生的地面投影、动态飘落的花瓣，尤其是广角视觉的处理，都打破了同类游戏在画面细节上的刻画。

除了光效出众外，游戏角色的舞蹈动作也格外连贯流畅。游戏中，角色会根据不同的舞蹈动作露出不同的眼神和表情，这一点，玩家在初入游戏的舞蹈教学里就能见识到，此外，角色的五个手指也是清晰可见的，伸开、握上、弯曲等动作亦清晰可见，女性角色的手掌并拢伸直时，会自然形成一个微微弯曲的弧度，人性化而逼真。

本作的最高画质对玩家的电脑显卡有较高的配置要求，低配玩家开启高画质可能无法看到上述效果，还会出现各种卡屏状况。


一些舞蹈似乎还有伴舞 NPC



不影响观舞的 TOUCH 玩法

在游戏玩法方面，一提到音乐舞蹈类游戏（譬如《劲舞团》、《劲乐团》），想必很多朋友会联想到那种比拼键盘敲打速度的机械输入方式，然而，《TOUCH》却拥有不同于传统舞蹈类游戏的"TOUCH 模式"玩法。

游戏中，所有的按键提示均集中在游戏人物的身体周围，按键提示全部是根据人物的动作来进行排布的，角色人物的舞蹈动作若是往左，则提示按键也会在人体左侧出现，若角色人物的舞蹈动作是往右，则提示按键将会出现在人物的身体右侧。这一游戏模式极大地降低了玩家的上手难度，以及提示按键的辨识难度，你只需根据人物的动作，便可直观判断出按键方向，简单明了。不用紧盯着一排 QTE 提示键，而是将操作与观赏"舞者"相结合，相信这一设置可以让玩家更尽兴地观赏角色的热舞秀。



Touch 模式下在角色周围出现的 QTE

融合 AU 玩法的泡泡模式

除了全新的“TOUCH 模式”玩法以外，本作还针对玩惯传统音乐舞蹈类游戏的高玩推出了“泡泡模式”玩法。所谓的“泡泡模式”，可以简单地理解为是“TOUCH 模式”和“传统 AU 模式”的结合产物。在这一模式下，空格键是非常重要的一个操作键，玩家需要在每个舞蹈小节结束时的重音音节上，找准时机按下空格键来获得更高的积分奖励。与“TOUCH 模式”相比，“泡泡模式”的节奏感和打击感更强，更加注重操作体验感受。如果你已经是一个音乐舞蹈类游戏的高手玩家的话，“泡泡模式”一定会十分迎合你的胃口。



泡泡模式下真的有泡泡出现

其他特色玩法

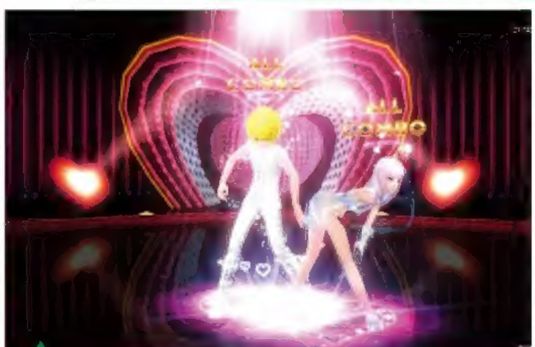
除了上面所提及的三大主要特色外，玩家交互动作、DIY 美化系统等玩法也是这款游戏的亮点所在。这里也特别介绍下游戏的交互玩法和 DIY 美化玩法。

交互玩法

音乐舞蹈类游戏一向都非常重视用户间的交互功能，《TOUCH》也不例外，本作在互动环节上也特别推出了“情侣模式”玩法。在这一模式的下，玩家可以通过舞蹈来提升双方的亲密度，亲密度达到一定数值后将会演绎精彩的双人互动舞步，并有包括拥抱、亲吻等互动操作，满足各位小情侣秀恩爱的愿望。



甜蜜的抱抱动作

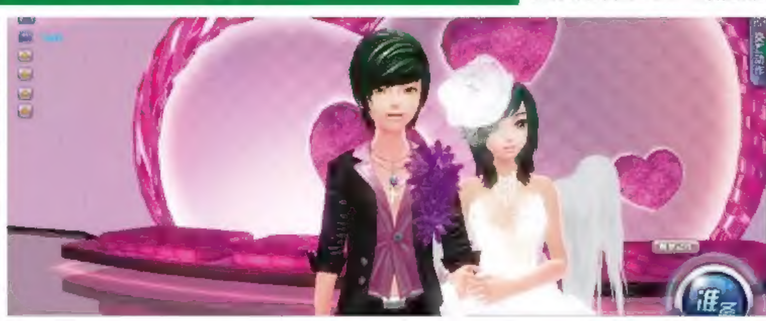


情侣双人舞

DIY 美化

《TOUCH》特别引入了全方位的DIY系统和形象美化系统。全方位的DIY系统包括形象DIY以及服饰DIY的两套DIY系统。形象DIY系统是允许用户根据自己的喜好对角色的面部特征结构和位置进行一定的调整和修饰，与形象美化系统配合使用，可以让玩家打造出专属于自己的个性化角色形象，让你成为独一无二的焦点人物。

《TOUCH》带给用户的惊喜，还远不止如此。据悉，这款游戏还使用了多种超前技术，如多个终端间的数据分享和之前提到过的，在部分平台支持体感操作等。相信看过电影《少数派报告》的玩家都记得电影中阿汤哥随意拖拽操作的虚拟显示屏，这些未来科技，在《TOUCH》当中都可以得到相关的应用，给大家来带一种全新的游戏体验。顺便一提，网页版《TOUCH》除了可以通过打开网页直接进入游戏外，也可以下载微端登入。如果你正在寻找一款出色的音乐舞蹈类网页游戏，那么《TOUCH》足以让你改变我们对国产游戏的一贯看法。



翅膀和鲜花饰品都可以有



雅安，加油！